REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 41 - 350 PTAS

Nintendo

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

Póster Doble de TOY STORY (JUGUETES)

Concurso TINTÍN
Regalamos 25 lotes de cómic + cartucho SNES + plumier

8 426239 010023 00041

15 años HOBBY PRESS

¡¡Pronto llegará a España!!

UN NUEVO DRAGON BALL PARA SUPER NINTENDO

Todos los trucos de Earthworm Jim 2

SUMARIO



La portada: 'Dragon Ball Z: Hyper Dimension'

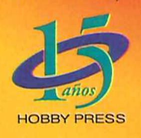
El fenómeno Dragon Ball ataca de nuevo. Bandai acaba de lanzar en Japón la sexta entrega de la serie para Super Nintendo bajo el nombre de **'Dragon Ball Z: Hyper Dimension'**. Al cartucho (y otros derivados de la masa Goku) le dedicamos un completo **dossier** en el que nos hacemos eco de sus facilidades técnicas, su amplitud de concepto y la próxima, casi seguro, llegada a España. No os contamos más. Un viaje a la **página 50** y podréis enfrentaros al futuro.

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales: Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad, Begoña Contento.
Diseño y Autoedición: Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Colaboradores: David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz

Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
Director de Administración: José Ángel Jiménez
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Departamento de Circulación: Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, M. del Mar Calzada **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 **Transporte:** BOYACA, Tel: 747 88 00 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



10

Reportaje: Toda la verdad sobre el lanzamiento de Nintendo 64

La máquina espeluznante de Nintendo parece no llegar nunca. Cada día, cada hora casi, saltan nuevos rumores sobre su salida al mercado. Nosotros nos hemos quedado con la noticia de que la consola viajará a España el **30 de Octubre**. Pero hay más cosas. Algunas, tan interesantes, como la explicación al porqué **se ha retrasado todo el invento**, al porqué de su aplazado lanzamiento en Estados Unidos. En fin, no os lo perdáis, que merece la pena.

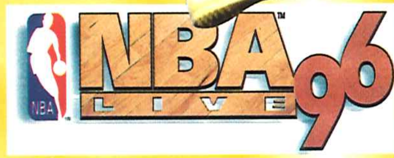


N64, *otra* perspectiva

30

Reportaje: THQ nos trae el mejor deporte del mundo

Un avance especial sobre las **novedades deportivas de THQ**. Hablamos de las versiones a Game Boy de títulos como **'NBA Live 96'** o **'NHL 96'**, y presentamos en primicia el cartucho oficial de los Juegos Olímpicos de Atlanta 96. Se llama **'1996 Olympic Sports'** y verá la luz a lo largo del mes de mayo tanto en Super Nintendo como en la portátil.







SUPER STARS





En preview: 'Toy Story'

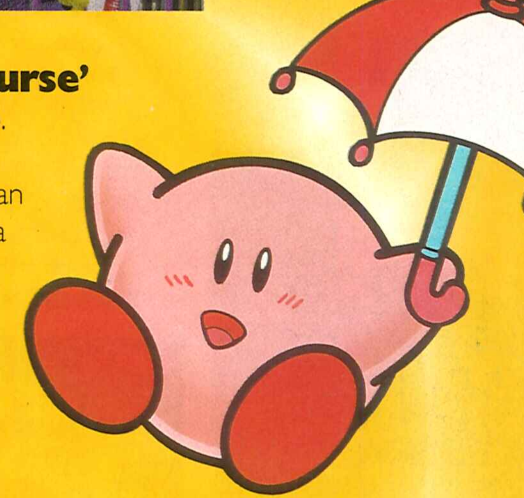
La película del año, la moda que nos invade, el juego más esperado... este mes, **primeras imágenes de la versión SNES** de 'Toy Story', la genialidad de Disney. Y para alucinar, **póster doble** con las escenas más increíbles de este peliculón.

34



Review: 'Kirby´s Dream Course'

Uno de los **juegos más simpáticos** del momento. Kirby es su protagonista y el **golf, su argumento**. Seguro que jamás habéis participado en un torneo tan gracioso, tan inesperado, tan... cómo llamarlo. Junto a Kirby y sus manías, nuestras opiniones sobre **'CutThroat Island'** y 'Pinocchio' en sus versiones para Game Boy. Y siguen saliendo juegos, señores.

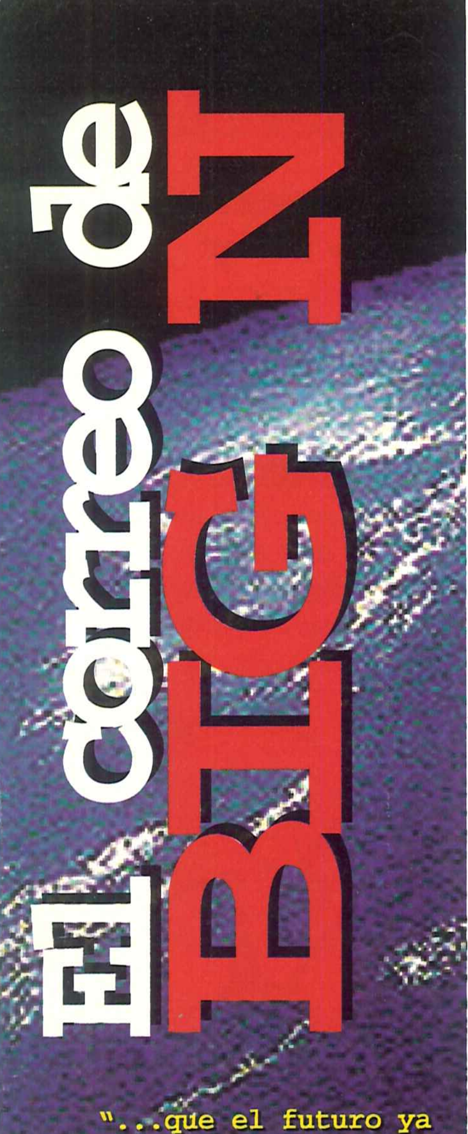


58

La guía: Jim nos enseña todo lo que lleva dentro

Jim, al desnudo. La lombriz más juguetona del siglo nos **descubre sus trucos, sus mapas, sus secretos mejor guardados**. Primero unas tácticas para pasar de nivel, luego unos trucos que os sorprenderán por su variedad (en exclusiva, amigos) y más tarde, quizá en el próximo números, unos **mapas geniales** que nos han enviado los chicos de Shiny. Ya sabéis, Dave Perry, Nick Jones y compañía. Al lado, sin eclipsar, digno final para **'Doom'**, más de **'DKC2'** y **'Mario 2'** y todo lo que necesitas saber para alcanzar el 100% en el **súper ventas de Game Boy, 'Donkey Kong Land'.**

EN CLAVE NINTENDO



A todos os asaltan dudas sobre Nintendo 64. Yo las resolveré

"...que el futuro ya está aquí...", cantaban los Radio Futura hace la torta de años (es que uno tiene sus primaveras, de ahí mi sabiduría, claro). Pues sí, parece que ya estáis con un pie en el universo 64, que cada vez es más presente. Las dudas os corroen. Eso está bien, al fin y al cabo estamos ante un antes y un después en los videojuegos. Sí, ciertamente la 'pela' va a tener mayor protagonismo, pero, qué caray, algún vicio hay que tener en esta vida.

LA 'PELA' ES LA 'PELA'

Hola Big N, me llamo Adrián, tengo una NES y una Super Nintendo, y me gustaría hacerte unas preguntillas:

¿Sabes algo de 'Starwing 2'? ¿Cuándo saldrá y a qué precio?

Creo que corren malos tiempos para Fox McCloud y sus compañeros. Parece que sus naves han puesto rumbo a los 64 bits y no tienen previsto coger ningún desvío a la Super.

¿Habrá algún 'Street Fighter Alpha' para Ultra 64? ¿Llevarán la misma mecánica éste y 'Killer Instinct 2' que juegos como 'Virtua Fighter' o 'Tekken'?

Aunque corren rumores de que sí habrá 'Street Fighter' en Nintendo 64, todavía no hay nada confirmado. En cuanto a la segunda pregunta, si te refieres a cambios de plano, rotaciones del escenario, etc. te puedo decir que 'Killer Instinct 2' no va a seguir esa línea.

¿Cuándo y cuánto bajarán los precios en SNES? ¿No te parece muy caro el 'Doom'?



Los directivos de Nintendo ligaron la posibilidad de que bajen los cartuchos a la puesta a la venta de Nintendo 64, así que hasta ese día no podré responder a tu pregunta. De todas formas, la idea de la línea media (títulos clásicos a precios reducidos) que ha editado Nintendo resulta muy atractiva. Pasando a 'Doom', y si te sirve de consuelo, te diré que estoy contigo en que su precio es excesivo incluso para un sueldazo como el mío, pero quizá si esperas un poco baje algo. No es seguro, ¿eh?

¿Hay algún juego de baloncesto que sea mejor que 'NBA Give'N Go' (con más opciones)? Dime precios.

A mí me gustó más 'NBA Live 96'. Es un simulador mucho más completo en cuanto a opciones y encima más barato que 'NBA Give'N Go' (9.990 frente a 12.990 ptas.).

Clasifica de mejor a peor: 'FIFA 96', 'Killer Instinct', 'Mortal Kombat 3', 'NBA Give'N Go', 'Doom' y 'Starwing 2'.

Te digo lo mismo que a muchos otros: te los ordeno atendiendo a mis gustos, que pueden no coincidir con los de vosotros los humanos. Allá va: 'Mortal Kombat 3', 'Killer Instinct', 'Doom', 'FIFA 96' y 'NBA Give'N Go'. A 'Starwing 2' no he jugado ni creo que pueda hacerlo.

Adrián Álvarez Fernández. Oviedo.

LA ULTRA Y SU PUBLICO

Saludos, envidiados 'trabajadores' de videojuegos. Tengo una Super y os escribo por primera vez, porque por primera vez creo que tengo un buen truco y algo que decir. Primero quiero haceros algo la pelota y felicitaros por la revista, y luego animar a los 'viejos' locos por las consolas como mi hermano y yo (23 y 20 años respectivamente) a ver si hacemos algo de ruido y conseguimos que hagan algún juego algo más fuerte que 'Donkey Kong Country' (queremos algo de carne renderizada). Por cierto, hablando del tema, me desilusionó que los propios directivos de Nintendo dijeran que la Ultra iba dirigida a un público menor de 15 años (creo recordar). Supongo que no tendrán intenciones de que sea una réplica de la Sega Pico. De todas formas, por barata que sea, no creo que el público infantil sea su principal comprador.

Saludos 'viejo' (si supieses mi edad...), y gracias por las felicitaciones. Aunque no me hagas preguntas directas, no me resisto a dejar pasar tu carta sin hacer algunos comentarios. Lo primero es que las comillas que le pones a lo de 'trabajadores' supongo que van de coña, porque aquí trabajamos mucho más de lo que la mayor parte de la gente piensa. Reconozco que no es tan duro como bajar a una mina, pero te aseguro que la revista no se hace sola.

En cuanto a la edad del público al que se dirige Nintendo 64 (olvídate de Ultra, ya es historia), te recuerdo que también a la Super se la tachaba de infantil y no por eso nos hemos perdido la sangre y la violencia de 'Mortal Kombat 3' o 'Doom', por ejemplo. Además, apostaría mi brazo cibernético a que 'Super Mario 64' va a ser mil veces más divertido que la



Carne renderizada


mayor parte de los juegos 'adultos' que están lanzando las otras consolas de última generación. Así que tranquilo, que Sega Pico está muy bien donde está y Nintendo 64 será otra cosa. (Por cierto, tus trucos ya están en manos de la persona encargada de seleccionarlos todos los meses).

Sergio Tudela. 20 años. Barcelona.

'OTAKU' Y 'ROLERO'

¡Hola amigos de Nintendo Acción! (...) Quiero deciros un par de cosas. La primera es simplemente felicitaros por vuestra anterior revista, la número 40, pues para un 'otaku' y además 'rolero' como yo fue una maravilla leerla. Debería ser todos los meses así. Pero ya de paso me apetece colar una crítica sobre el Rol, a ver qué pensáis. Me parece estupendo que Nintendo España saque juegos traducidos de Square Soft, pero yo creo que con eso los españoles no llegan a conocer lo que verdaderamente es un buen RPG, de los que rompen en Japón. Me explico, los ingredientes fundamentales de un juego de éstos yo creo que son dos: el primero es el hilo de la historia, que debe reunir todo tipo de temas y poseer tensión (...). Porque no me comparéis, por ejemplo, el hecho de que el héroe de 'Chrono Trigger', Crono, muera durante la aventura a manos del más malo, Lavos, y sus amigos deban resucitarle, a que un malvado clon de 'Fire Eyes' trate de activar un volcán en 'Secret of Evermore'. El otro ingrediente son los combates. Yo opino que si no se para la acción en ellos, el juego no es un RPG del todo, pues, aunque parezca algo estático, el número de personajes, magias, armas, armaduras y sobre todo items, aumenta desorbitadamente, dándote mucha más adicción. Ésta es mi opinión. ¿Vosotros qué decís al respecto?

Me alegra que te gustase el número pasado, y por lo que me cuentas confío que te 'mole' éste también. Estoy de acuerdo en que quizá los juegos que se han traducido hasta ahora no son los más puros RPG's que puedas encontrar, pero ten en cuenta que el paso previo es que hayan salido en inglés. De esta forma, resulta más asequible pasar los textos al castellano y, además, cuentan con la ventaja de haber demostrado que funcionan en el mercado occidental. De todas formas, puede que esto no haya hecho más que empezar, así que no pierdas la esperanza de ver saciada tu sed de Rol.

Sergio Ordoño Marín. 16 años. Madrid.

Y EL 64DD, ¿QUÉ?

Escucha mis plegarias y responde a mis preguntas Big N:

¿No crees que el 64DD es un arma de doble filo? Es decir, si Nintendo 64 valdrá 35-40.000 ptas. (bastante cara, aunque para los tiempos que corren...) y luego sacan el 64DD, que valdrá otras tantas, y sacan todos los juegos para él y pocos en cartucho, casi te obligan a comprártelo, con lo cual el desembolso es mucho mayor. ¿Qué me dices de esto?



N64



64DD

Pues te digo que el 64DD va a salir varios meses después que la consola y que durante ese tiempo irán saliendo juegos exclusivamente para ella. Te digo que el precio del 64DD no es definitivo y que el propio Howard Lincoln dijo que harían todo lo posible porque fuese inferior al de la propia N64. Te sigo diciendo que, excepto un par de proyectos de Rol, la mayoría de los juegos de los que se habla están pensados para salir en cartucho. Y termino diciéndote que yo confío en la línea seguida por Nintendo, que, a diferencia de otras compañías de videojuegos, no se caracteriza precisamente por dejar tirados a sus clientes.

¿Crees que Nintendo está preparando algún bombazo para sus actuales consolas? Ejemplos: sistemas de 32 bit o CD para Super, nuevos juegos esperadísimos ('Zelda V',...), Virtual Boy en España,...

Precisamente hay un rumor que anda rondando estos días por la redacción. Hemos oído que Nintendo va a lanzar una nueva consola portátil de 32 bits, en color, y compatible con los juegos de Game Boy. ¿Qué te parece?

A lo largo del 96, ¿se pondrán a la venta en España juegos como 'Starwing 2', 'Comanche', 'Kirby's Star', 'Super Mario RPG',...?

Lo de 'Starwing 2' y 'Comanche' lo veo difícil. Del resto encontrarás cumplida información en las siguientes páginas de la revista. Lo tenemos casi todo, así que ya sabes, a leer toca.

Francisco López. 15 años. Narón (La Coruña).



FALLECIÓ ANDREW BAGNEY, PRESIDENTE DE NINTENDO ESPAÑA

Andrew Bagney, Presidente y Director General de Nintendo España, **falleció súbitamente el sábado, 24 de febrero**, víctima de **un ataque al corazón**.

Bagney, norteamericano de 40 años, casado, era licenciado en ciencias políticas por la John Hopkins University.

Durante los 20 años que vivió en nuestro país desarrolló su carrera profesional en el mundo del software y los videojuegos . En **1985 creó ERBE Software**, compañía dedicada a la comercialización y distribución de videojuegos. A Erbe le siguieron MCM, Erbe Cataluña, Erydis Barcelona y CIF Uno Madrid, compañía que también presidió.

En 1991, Bagney consiguió hacerse con la **distribución en exclusiva de las consolas Game Boy y Super Nintendo** a través de ERBE software. Y en julio de 1993, fue nombrado **Director General** de la recién creada filial en España de Nintendo. En **marzo de 1995 alcanzó la presidencia de Nintendo España**.

Adiós Andy, tus amigos, conocidos y todos los que llevábamos tanto tiempo trabajando contigo vamos a echarte de menos.



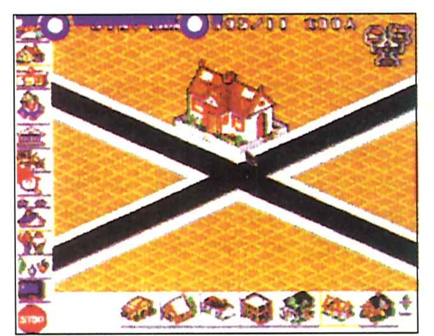
1) Unirte a nosotros un mes más ha sido una magnífica idea. No la podías haber tenido mejor.
2) Antes de nada, que no se te olvide votar por la llegada de 'Super Mario RPG'. A ver si entre todos conseguimos que nos lo traigan traducido.
3) Te recordamos que sería el tercero que sale en castellano. ¿Los dos primeros? 'Illusion of Time' y 'Secret of Evermore', que tiene Preview en este mismo número.
4) ¿Te has fijado cómo está pegando la portátil últimamente? 'Pinocchio' y 'CutThroat Island' están puntuados en nuestras páginas.
5) Y de postre, ración doble con un destripe de principio a fin de 'Donkey Kong Land'. El cien por cien ya es vuestro.
6) ¿Hay alguien ahí fuera jugando a 'Doom'? Si tienes un truco de ese juego, ya estás mandándolo a nuestro Desafío.
7) ¡Ah! También puedes pasarte por la guía que publicamos. Encontrarás todos los mapas con sus lugares secretos.
8) Este mes no te vamos a mandar al cine. Puedes ver en casa los vídeos de «Art of Fighting» y «Fatal Fury».
9) Pero que sepas que de ver «Toy Story» cuando la estrenen no te libra nadie. De momento, ve abriendo boca con nuestra Preview del juego de Super.
10) Y rellena el hueco que te queda en la pared de la habitación con los posters que regalamos.
11) Seguimos tirando la casa por la ventana. Ahora coge un boli y rellena el cupón para participar en el concurso de Tintín.
12) Ya sabemos que tu madre 'te lo tiene prohibido', pero... ¿qué tal una visita al salón recreativo? Nosotros no se lo vamos a decir a nadie.
13) Hombre, es que cosas como 'Street Fighter Alpha 2' o las nuevas máquinas de Konami no se ven todos los días.
14) ¿Te has enterado de lo de Square Soft? ¿No? Pues te lo contamos todo en un reportaje a dos paginas. ¡Qué fuerte!
15) Menos mal que todavía les quedan cinco juegos de Super por lanzar. ¡Es una buena idea esto de buscarle el lado positivo a todas las cosas!
16) No queremos ponernos pesados, pero uno de los cinco será 'Mario RPG'. ¿Te hemos dicho ya que llames al Club Nintendo?.
17) Esta idea es propiedad exclusiva de Kirby, y las dos siguientes también.
18) Así una nos sirve para recomendarte 'Kirby's Dream Course'...
19) ...Y la otra para que te enviemos a la Anticipación que trata de su próximo juego.
20) Que no, que no nos hemos olvidado de los 64 bits. ¡Si tenemos hasta dos reportajes dedicados a Nintendo 64!
21) Esperamos que te gusten y que, de paso, te animen a seguir engordando esos ahorrillos para comprarla cuando llegue el día.
22) Pero mientras tanto, nosotros con la Super y con los títulos de Time Warner que vienen.
23) Pero no acaba ahí la cosa: tenemos la avalancha que nos prepara Nintendo para los próximos meses. También te la contamos en este número.
24) E incluso THQ está que lo rompe. ¿Dónde? Pues en el reportaje de turno.
25) Para el final nos hemos dejado una de las cosas que seguro que pegan más fuerte: el Dossier de 'Dragon Ball Z'.
26) Lo sabíamos. Sabíamos que ibas a dar palmas de alegría con las orejas cuando lo vieses.
27) Llegamos al final de las ideas y al final de la revista, así que un repaso a los trucos y las guías nunca está de más.
28) Es que este mes tenemos más páginas que nunca: te damos los golpes de 'WeaponLord' y te iniciamos en el surrealista mundo de 'Earthworm Jim 2'.
29) Habrá que ir pensando en el número que viene. Te guardamos un espacio para tus cartas a Big N, tus dibujos, tus fotos, tus trucos...
30) Nos hemos quedado con tu cara, sabemos dónde vives y hasta cómo te llamas. Si no te vemos aquí el mes que viene, iremos a buscarte.

japón Estrategia para los 'jovencitos'

CONSTRUYE TU PROPIA CIUDAD EN 'SIM CITY LIMITED'

• La última entrega de la saga de Maxis llegará a las Super niponas en julio

'Sim City Limited' está siendo diseñado para que los más jovencitos de la casa puedan enfrentarse a una simulación urbana sin problemas de items, iconos y otras 'rompeduras' de coco que normalmente aparejan estos juegos. En realidad, lo que está haciendo la compañía SLG es construir una versión simplificada del clásico de Maxis y bañarla en gráficos brillantes, coloristas, un mundo donde todo es muy bonito y además parece fácil de levantar.





En esta placa de 24 megas, habrá además un tono 'Theme Park' que agradará al público. A la par que construyes una casa, puedes seleccionar el tipo de persona que va a vivir allí: su sexo, aspecto, ropa, hasta su comida y animal favoritos. Es más, si pinchas sobre cualquier personaje que cruce la calle en ese momento sabrás si es feliz, si tiene problemas con la polución, si quiere hamburguesas....

'Sim City Limited' llegará a las tiendas japonesas este verano. Aquí, en España, nos tendremos que conformar con los 'babeos' de los nipones y su ratón Sim.

RPG El juego más grande jamás concebido

'TALES OF PHANTASIA' TIENE LOCOS A LOS JAPONESES

• 48 megas de Rol, voces digitalizadas, héroes, dramas...

Es el juego de Rol más sonado, el juego del que todo el mundo está hablando en Japón. ¿Qué tendrá 'Tales of Phantasia', qué tendrá? Evidentemente tirón, primero. Y luego unas condiciones técnicas nunca vistas hasta la fecha. El título de Namco, que si los cálculos no nos fallan ya debería estar a la venta en Japón, carga en 48 megas una historia clásica, preciosa. Y al mismo tiempo que invita a 'rolear' sin complejos de novato, emboba tecnológicamente al personal. Tan suculenta cantidad de memoria implica digitalizaciones de gráficos y voces, muchas voces. Hasta canciones completas. ¿Os imagináis la mezcla? Con razón el juego de marras tiene atrapados a los japoneses. ¿Para cuándo una fiebre parecida en estas tierras? No nos toméis el peluquín, al menos de momento.







ENCENDERAS TU CONSOLA,



ENTRARAS
EN LA PREHISTORIA,



LUCHARAS CONTRA
LOS EGIPCIOS,



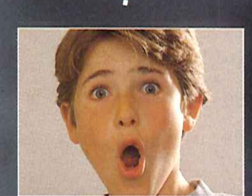
ACABARAS
CON TODOS LOS HABITANTES
DE LA EDAD MEDIA,



PERO..., SI ACABAS CON TODOS LOS
HABITANTES DE LA EDAD MEDIA,
ACABARAS CON TUS ANTEPASADOS,

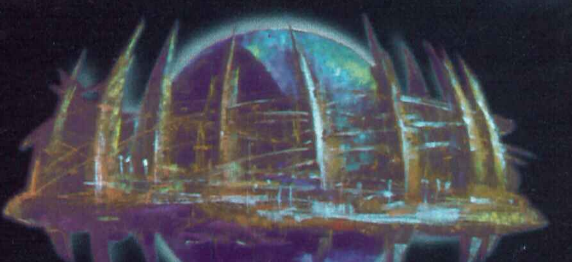


SI NO TIENES
ANTEPASADOS, TUS PADRES
NUNCA HABRIAN NACIDO,



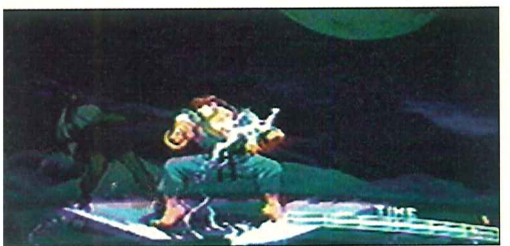
SI TUS PADRES
NO HUBIERAN NACIDO,
TU NO EXISTIRIAS,

SI TU NO EXISTES,
**¿QUIEN ENCENDIO
TU CONSOLA?**



Nintendo Acción descubre el proyecto mejor guardado de Capcom

¡¡Primeras imágenes de Street Fighter Alpha 2!!







Disculpad la pobre calidad de las imágenes, pero la primicia nos ha costado lo suyo. Ni el fotógrafo que captó las escenas ni la via por la que las transmitió estaban en condiciones.

¿'Street Fighter 3'? Los rumores que casi lo daban ya por hecho se han esfumado. ¿Por qué? Pues porque acaba de aterrizar en los salones japoneses 'Street Fighter Alpha 2'.



Capcom ha querido 'testear' la jugabilidad de su nuevo arcade **'Street Fighter Alpha 2'** en los salones japoneses con una asombrosa versión beta. La primera impresión: Conserva la esencia 'SFA', gráfico estilizado, revolución en los luchadores, combos, movimientos, pero inventa retoques y novedades.

Para empezar, se ha insuflado un **nuevo aire gráfico a caracteres y decorados**: nuevos colores para los fondos (reducir el 'empastelamiento' anterior) que dan una mayor profundidad. Hay nuevos escenarios (el pie de una montaña nevada, una calle atestada y un puente donde personajes sagrados de Capcom hacen sus apuestas: allí están Felicia, Strider, Capitán Comando y un 'marine' de 'Alien Vs Predator'). Podréis elegir de principio a **18 luchadores**, ahora más voluminosos. Regresa el plantel de 'SFAlpha' y Dan, Bison y Akuma son seleccionables sin trucos raros; vuelven Gen, de las series **'Fighting Street'**, y Dalshim y Zangief, del clásico; y debutan Sakura, una chica de 'look' escolar y movimientos similares a los de Ryu, y Rolento, un mercenario.

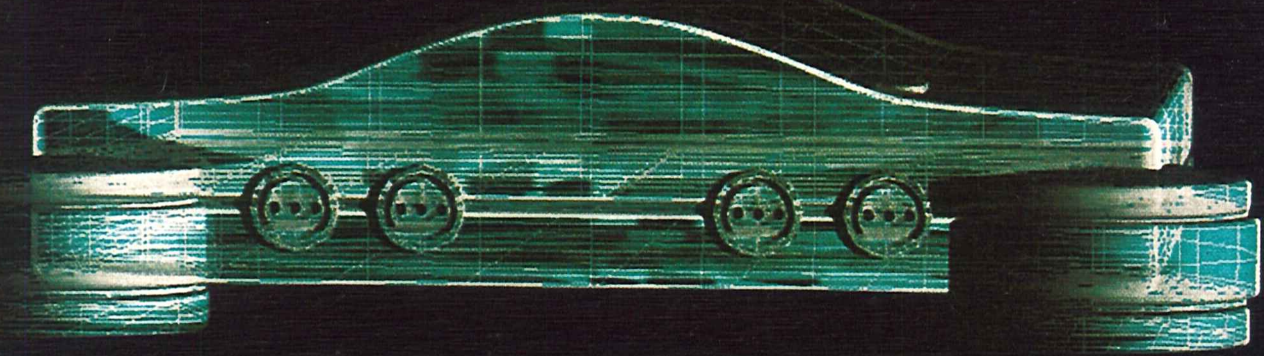
Todos contarán con el **Custom Combos**: realizar movimientos adicionales al combo habitual tras un determinado golpe. Y podrán cambiar el sistema de lucha de cada jugador antes o durante el combate. La beta aún es mejorable, pero se espera que la versión final pueda aterrizar en USA esta primavera.





Viejos y novatos, chalados y cuerdos, hasta 18 personajes estarán pronto en todas las máquinas recreativas al son que marca SF. Y junto a ellos, sus golpes, con un nuevo sistema de combos que os alucinará.

Entérate: N64 llegará a España el 30 de octubre



Toda la verdad sobre el lanzamiento más esperado de Nintendo

Lo publicamos en rigurosa primicia: la revolucionaria consola de Nintendo no llegaría a España hasta el **30 de octubre**. ¡Con la de ilusiones que nos habíamos hecho! Aspirábamos a jugar con Ultra antes del verano, ahora jugaremos con Nintendo 64 antes de Navidades. Pero, ¿qué ha sucedido para que hayan cambiado tanto los planes? ¿Qué se cuece de verdad en el horno Nintendo?

Todo es una simple cuestión de expectativas de venta y capacidad de producción. Días antes de que se celebrara el Shoshinkai, la revista japonesa Family Computer Magazine hizo una encuesta entre los poseedores de licencia N64 nipones preguntando cuántas consolas se podrían vender durante el primer año sólo en Japón. El 37% de los encuestados dijo que más de 3 millones. Después del show, el porcentaje que se decantó por la perspectiva más optimista (3 millones o más) se elevó hasta el **65%**.

Ante esto, Nintendo opta por paralizar los primeros planes: no se tiene suficiente capacidad de producción como para abastecer esa demanda. O sea, que no podría producir a tiempo las cantidades necesarias inicialmente. La solución: escalonar el lanzamiento de la máquina, centrarse en **Japón** desde el **21 de abril**, llegar a todas partes, y luego saltar a **EE.UU.** (**30 de septiembre**) y **Europa** (**30 de octubre**). Así, se garantiza la distribución a los puntos de venta.

La explicación oficial es lógica y hasta acertada. Pero también deja leer entre líneas. Se dice que las compañías que trabajan para N64 han acogido el retraso casi con alegría: ¿no será que en realidad hay muy poco preparado, y que sólo 'Mario' y 'Kirby' podrían llegar a tiempo en Japón? Se dice también que la fábrica de Kobe no tiene suficiente capacidad de producción: ante la magnitud y urgencia del lanzamiento, ¿por qué no intensificar la 'cadena'?

Otra de las causas del retraso es que la compañía nipona está controlando la **calidad final de los juegos** (cosa de la que carecen algunos títulos de PSX y Saturn), y parece que eso podría estar ralentizando la salida de los productos. Y queda otro tema, las licencias. Aunque la Gran N ha reiterado mil veces que el software que llegará a su consola será exclusivo, al menos por un año, diversos poseedores de licencia, entre ellos Acclaim, nos han contado que aún siguen negociando ese punto. En fin, que si los juegos no van a ver la luz hasta que esta pequeña trifulca se solucione, nadie está en disposición de asegurar cuándo va a salir la consola. Nadie, excepto Nintendo.



• El retraso en su salida ha sido bien acogido por las compañías con licencia N64 pues así tendrán más tiempo para finalizar sus proyectos.

• Nintendo no quiere que le ocurra lo mismo que ha sucedido en los casos de Sony y Sega: incapacidad para garantizar distribución a todos los puntos de venta.



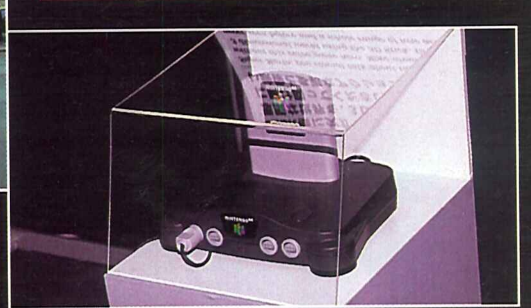
Desfile de 'control pad' para Nintendo 64. Moda primavera-verano, 1996. Si hasta parecen joyas de Bulgari. Una pregunta: ¿de verdad que van a llegar a España todos estos mandos, tan monos, tan modernos? Nada, que me quedo con el azulito...



Hemos querido recuperar estas imágenes del Shoshinkai para que no olvidáramos el efecto que tuvo en Japón la presentación de Nintendo 64. Tras el show, la mayoría de licenciatarios nipones llegó a la conclusión de que podrían venderse más de 3 millones de máquinas sólo durante el primer año.

Rumores y contrarumores

Días antes del cierre de este número, un rumor sacudió los cimientos de Nintendo. Un diario nipón decía: "N 64, nuevo retraso. La consola no se pondrá a la venta hasta finales del mes de julio, en Japón. ***Problemas*** *en la fabricación de algunos componentes y deficiencias en la cadena de producción serían los responsables."*
El anuncio saltó a Nintendo España, que rápidamente entró en contacto con Nintendo Japón. Confirmado: el diario japonés especulaba, alarmaba sin fundamento. ***Se mantiene el 21 de abril*** *como fecha de lanzamiento. Menos mal.*



Carta de Peter Main a los 'Nintenderos'

"De acuerdo con aquéllos que conocen mejor el mercado, ***N64 sobrepasará*** *en Japón, en sólo un año,* ***las ventas*** *mundiales hasta la fecha de la consola* ***Sony PlayStation.****"*

"El producto será conocido por Nintendo 64 en el mundo, y será ***identificado*** *en todos los países como un* ***standard de calidad*** *en videojuegos."*

"Ofreceremos un precio de venta final por debajo de los ***250$****, mientras que el software costará más o menos lo mismo que las novedades para SNES."*

"El soporte magnético que Nintendo está desarrollando para N64 (64DD) se conectará en la parte inferior de la máquina y será de acceso frontal. Incorporará unos 'pack' de ***expansión de RAM*** *de 1 ó 2 MegaBytes, que se introducirán en el puerto diseñado a tal efecto."*

"El tamaño de los discos magnéticos será de ***3 3/4 pulgadas*** *y contendrá 64* ***MegaBytes*** *de datos."*

"Aunque aún no está decidido el precio de 64DD, intentaremos que sea menor que el de la consola. Presentaremos ***esta unidad a finales de 1996.****"*

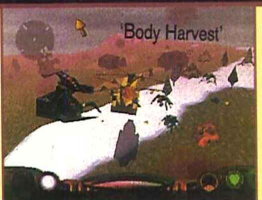
"Desde el principio, no ha sido nuestra intención lanzar precipitadamente tantos juegos como fuera posible al mercado. Hemos querido asegurarnos de que ***cada nuevo título fuera capaz de superar cualquier experiencia*** *que se haya tenido con un videojuego. El plan es introducir de* ***8 a 16*** *de estos espectaculares* ***títulos en EE.UU. a lo largo de 1996.****"*



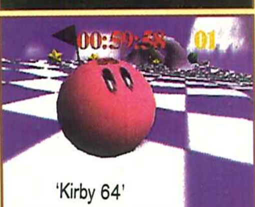
La cosa va de diseño publicitario, que en el caso de Nintendo es muy significativo. En el centro, el cartel promocional del Shoshinkai. Mario descubre N64, pero no acerca las manos más de lo debido. A la izquierda, la publicidad que se han marcado en Nintendo USA para trasladar al público la fecha del lanzamiento de la máquina y unos cuantos mensajes de paciencia y calidad. Mario deja su sitio a Koopa y cuenta que los dinosaurios echarán a volar el 30 de septiembre. A la derecha, el anuncio que últimamente ronda las revistas inglesas. Continúa hablando de Ultra 64, pero no veáis con qué sinceridad: No puedes comprar esto. Paciencia chavalín, a veces no hay más remedio que esperar.

Los primeros que llegarán

La prensa internacional y los mentideros de Nintendo en Japón ya han hecho sus apuestas sobre los primeros títulos que aterrizarán para la consola de 64 bits. ***'Mario 64', el primero,*** *formará un 'pack' inicialmente con la máquina. Según Nintendo, será el mejor arcade de todos los tiempos. De lo que no debéis dudar es de que será el juego perfecto para demostrar al mundo las capacidades de N64 (pensad en cosas como* ***entorno tridimensional****, libertad absoluta de movimientos, fiabilidad de manejo con el* ***stick 3D*** *del mando, facilidad en el control, capacidad de sorpresa, nuevo mundo de sensaciones...)*
'Body Harvest'*, de DMA Design, será el segundo. La gente de* ***'Lemmings'*** *y* ***'Unirally'*** *se ha marcado un híbrido entre 'Jungle Strike' y 'War of the Worlds' en el que vehículos (hasta 80 tipos diferentes) y alienígenas comparten papeles protagonistas.* ***'Kirby Bowl 64', el tercero,*** *es otro de los títulos de Nintendo que también se presentó en el Shoshinkai (20%). Por lo que se sabe hasta el momento, permitirá la participación de 4* ***jugadores*** *simultáneos. Cada uno controlará a un perfecto y orondo Kirby (ojo al juego de luces) sobre una superficie 3D de contornos suaves, y el objetivo será hacer* ***chocar a nuestro personaje*** *con los del resto de jugadores hasta dar con ellos en un precipicio sin final.*



'Body Harvest'



'Kirby 64'



'Mario 64'

 SNES / 8 Megas / Time Warner-Domark / Carreras / abril

KAWASAKI Superbikes Challenge / ***EA te invita a disfrutar en las carreras***

Las motos aceleran el ritmo de la Super



Ya podéis poner a punto vuestra Super porque llega un juego que no permite flaqueos. Hablamos de velocidad, habilidad, emoción y, claro, motos de altísima cilindrada.

Últimamente la suerte no habia sonreido a los muchos amantes del motociclismo que hay en nuestro pais: 'Dirt Trax FX' y 'Kawasaki Superbikes Challenge', los dos últimos titulos de Super con las motos como protagonistas no habian conseguido cruzar nuestras fronteras. Ahora parece que por fin van a poder ponerse el casco, engrasar bien su consola y pisar a fondo los botones del mando, porque el segundo titulo que os acabamos de nombrar estará pronto entre nosotros.

Con la perspectiva subjetiva por bandera, gráficos no muy detallados y una razonable sensación de velocidad, **'Kawasaki Superbike Challenge'** invitará a los aficionados a la velocidad sobre dos ruedas a poner a prueba sus dotes de conducción en **los circuitos del Campeonato del Mundo o bien participando en las míticas 8 horas de Suzuka**.

Aunque no presente escuderias ni nombres reales, el juego hará todo lo posible por aproximarse fielmente a lo que se siente al pilotar una de estas potentes motocicletas: habrá trazados para todos los gustos, ajustaréis las condiciones de vuestra máquina al tiempo que haga durante la carrera y hasta podréis desafiar a un rival aprovechando la opción de pantalla partida. La parrilla de salida está ya lista. ¿Os apetece participar?

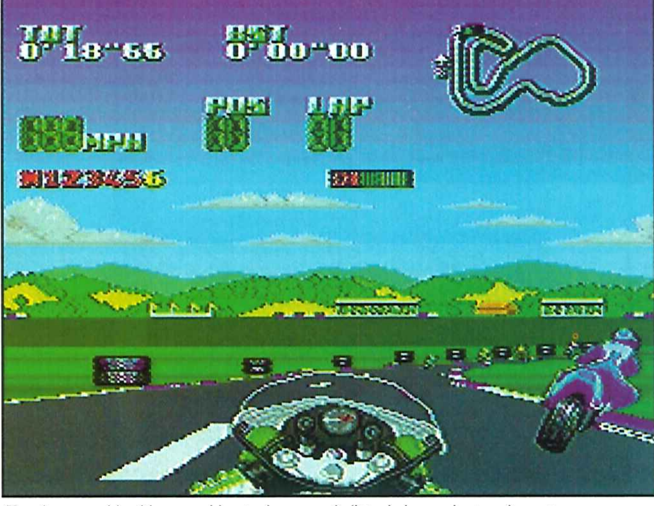












Tras innumerables idas y venidas, tachones en la lista de lanzamientos, descartes, rumores y otras situaciones por el estilo, Electronic Arts ha decidido poner a la venta en nuestro pais este cartucho de motos que viene de la mano de Time Warner. En él vais a cabalgar sobre un motor de altisimo cubicaje, a la vista de manillar y contadores, y a surcar los circuitos más espectaculares del campeonato del mundo. Y si os animáis, permite dos jugadores a la vez.

Tintín en el Tíbet

concurso

¿sabrías contestarnos a estas tres preguntas?

1) ¿Cómo se llama el jóven al que Tintín busca en el Tíbet?
   - a- Chun-li
   - b- Tchang
   - c- Chenk
2) ¿En cuantos niveles podéis controlar al Capitán Haddock?
   - a- Sólo en el de la escalada
   - b- En todos
   - c- En Ninguno
3) Uno de los niveles transcurre:
   - a- En una estación de esquí
   - b- En el Everest
   - c- En un monasterio Lama

Si adivinas las respuestas, podrás ganar uno de los 25 lotes que sorteamos de Tintín en el Tíbet :

cartucho para Super Nintendo
+
plumier para tus bolígrafos
+
cómic







SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN TINTIN EN EL TIBET

Nombre...
Apellidos..
Dirección..
Localidad..
Provincia..
C.Postal....................Teléfono...........................

Las respuestas son:

1.- ....
2.- ....
3.- ....

BASES CONCURSO TINTÍN EN EL TÍBET

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el Cupón de Participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista NINTENDO ACCIÓN; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre: «CONCURSO TINTÍN EN EL TÍBET»

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VENTICINCO cuyos remitentes ganarán un cartucho de Super Nintendo, un plumier para bolígrafos y un cómic de TINTÍN EN EL TÍBET. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

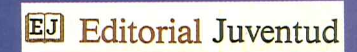
3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 15 de marzo 1996 al 1 de mayo de 1996.

4. - El sorteo se realizará el día 3 de mayo de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de junio de 1996 de la revista NINTENDO ACCIÓN.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES, EDITORIAL JUVENTUD y HOBBY PRESS.

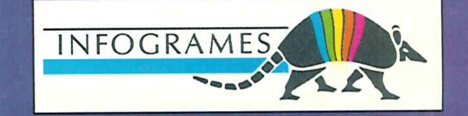








© HERGÉ ® MOULINSART 1996



"art of fighting" y "fatal fury" ahora pelean en tu video

'Fatal Fury' y 'Art of Fighting' hace ya tiempo que dejaron de ser sólo videojuegos. Siguiendo el ejemplo de 'Dragon Quest', SNK (propietaria de las licencias de ambos juegos de lucha) decidió probar suerte e intentar repetir el éxito de estos cartuchos en un terreno distinto, el de la animación.



En la OVA de 'Art of Fighting' que veremos en España, Mr. Big secuestra a Yuri, la hermana de Ryo, para intercambiarla por el diamante estrella. Robert y el mismo Ryo se hacen con la piedra preciosa, pero la acción termina en tortas y Mr. Big en prisión.

Empezó la fiebre con la realización de **dos especiales de televisión** sobre 'Fatal Fury' y una **OVA** de 'Art of Fighting'. La critica se dividió. Lo de 'Art of Fighting' resultó un **entretenido video** capaz de complacer a cualquier fan del juego e incluso de hacer pasar un buen rato a los 'locos' del anime. 'Fatal Fury' no tuvo, sin embargo, tanta suerte. Los dos episodios de televisión eran bastante **flojos**, pecaban de un desarrollo excesivamente lento y ofrecian **muy pocas peleas**: apenas cuatro combates entre los dos capitulos -con la participación de **Geese, Jef, Terry, Andy y Joe**- y encima breves, sosos y poco convincentes.

Mejor suerte corrió la adaptación de este juego al **cómic**. Las aventuras de los hermanos Bogard se vieron plasmadas en un manga con guión y dibujo de **Ken Ishikawa**. El intento obtuvo mejores resultados que los capítulos televisivos, ofreciendo al lector ni más ni menos que lo que esperaba: una historia sencilla, sin complicaciones pero correcta, con una buena dosis de combates, **muchos personajes en acción**... algo que podria gustar por igual a un aficionado a la saga de SNK o a cualquier lector que buscara una trama simple y entretenida. El manga fue editado en España por la **editorial Planeta**. Asi que, si a alguien le interesa, ya puede encontrarlo en **castellano**.

Y por fin, una película con todas las de la ley

En el verano del 94, **Masami Obari** dirigió el primer largometraje sobre la base FF. **'Fatal Fury: The Motion Picture'** supo aprovechar mejor la oportunidad, convirtiendo **'Garou Densetsu'** (así **se conoce a este juego en Japón**) en un **filme de acción** que dejaba en ridiculo los especiales de televisión. Masami

Te contamos la

Las películas saldrán a la venta en breve de la mano de



El público no reaccionó bien a los dos especiales de televisión que se realizaron sobre la base 'Fatal Fury'. No habia acción, ni marcha. Todo cambió con el 'Motion Picture' de Obari. Combates tan trepidantes como los que veis junto al texto se repetian sin descanso en la cinta.

Mai le da un toque picante al film entre las escenas de acción. Pero tranquilos, los escarceos eróticos no pasan de aqui. Como mucho, algo parecido a lo que tenéis más abajo: Mai sale la ducha y se protege con una toalla. Animar, lo que se dice, anima. Otra cosa es que vosotros seáis de lo más pudoroso, oye!

Obari ('Bubblegum Crisis') se encargó del diseño de los personajes, realizó el «**storyboard**» y dirigió la pelicula, todo un trabajo con el que se aseguró de ofrecer al público **lo más parecido al juego en versión anime**. Obari, que también estuvo implicado en los especiales TV, presentó esta vez **personajes más claros y definidos**, movimientos más suaves y combates más rápidos, como en el juego. El argumento, además, no era una vulgar excusa para enfrentar a los personajes, sino una historia bien definida y muy entretenida.

El desarrollo de este Motion Picture provocaba nada menos que **13 enfrentamientos** donde intervenian, por este orden, **Rudolf, Krauser, Geese, Terry, Kim, Joe, Bear, Andy, May, Jubei y Lawrence**. Los combates eran rápidos, a veces casi una **sucesión de flashes**. Y la pelicula terminaba consiguiendo lo que se proponia: entretener, divertir y satisfacer por igual a 'usuarios' de juegos y animes.

'Art of Fighting', la OVA de la que os hemos hablado al principio del texto (aunque ya han salido muchas más en Japón), y 'Fatal Fury: the Motion Picture' llegarán muy pronto a las tiendas. Será de la mano de **Manga Films** y a un precio no superior a las **3.000 pts**. Echad un ojo a las cintas y asi podréis constatar la calidad de ambas adaptaciones.

De 'bits' a 'cels', una historia que no cesa en Japón

*En Japón, la barrera que separa los medios de entretenimiento está muy poco definida. Es bastante habitual que en el país del sol naciente se multipliquen las adaptaciones multimedia: **de juego a anime, de manga a juego**... Pero últimamente la adaptación de videojuegos a pantalla grande o pequeña se está convirtiendo en un verdadero fenómeno: a medida que el **mercado del anime se expande** y busca nuevas fuentes para sus historias, se está poniendo cada vez más de moda **animar videojuegos**, sobre todo porque a los fans de los juegos les encanta ver animaciones con historias sólidas. No es de extrañar. El exitazo de juegos como **'Street Fighter'** o **'Fatal Fury'** ha facilitado la cosa y su adaptación al tebeo o a los dibujos animados estaba más que cantada.*

*Si nos ponemos a repasar, seguro que encontramos un buen puñado de juegos reconvertidos al anime. El más clásico, sin duda, **'Dragon Quest'**, el archiconocido juego de **Enix** (con personajes diseñados por **Toriyama**) que a todos nos sonará por aquí como **'Fly'**. A pesar de que la serie que se emitió en España no tuvo la aceptación esperada, la verdad es que en Japón **reventó los índices de audiencia**. Esa sería la base para que, tiempo después, un nuevo juego de fantasía fuera 'animado': **'Final Fantasy'**. El resultado: un **producto lleno de color** y con una sensibilidad especial. Lástima que no se dejara ver por estos lares.*

*Mejor suerte ha corrido la magnífica adaptación de **'Street Fighter 2'**, largometraje con mayúsculas que impulsó la creación de una serie de televisión: **'Street Fighter V'**. Sin dejar los juegos de lucha, apuntar también los lanzamientos de **'Samurai Showdown'** o 'Virtua Fighter'. Y en el campo de los RPG de fantasía heróica, un nombre que no debéis olvidar: **'Fire Emblem'**, una maravilla de **Nintendo** que hace nada que dio el salto a las pantallas.*

Estudio Phoenix







La inquietante Mai Shiranui será una de las diversiones de 'Fatal Fury: Motion Picture'. Aqui podemos verla en sus episodios de lucha, en paños menores y coqueteando con Andy.

historia japonesa de estos dos cracks.

El Confidencial

Los rumores que se cuecen en El Confidencial permanecen imperturbables número tras número para ponerle un poco de picante a la cocina 'consolera'. Este mes, nuestra carta trae una nueva ración de especulaciones condimentadas con una pizca de curiosidad y otra de cotilleo. Esperamos que os guste.

*• Aunque no se ha hablado mucho de él, no nos resistimos a informaros de un **RPG** que presentaron al alimón **Hudson Soft y NCL** hace ya un par de meses. Se llama **'Tengai Makyo Zero'**, y destaca porque incorpora un **chip llamado PLG**. Resulta que el invento en cuestión es capaz de memorizar el tiempo y la fecha reales, de forma que si juegas por la noche será de noche en el juego. Otros detalles sorprendentes son que están incluidas las estaciones, que los personajes **te felicitan en tu cumpleaños** e incluso que si dejas de jugar durante un par de semanas, cuando retomes la partida tu mascota se habrá muerto de hambre.*

*• El campo de posibles nuevos títulos está más que sembrado este mes. Quedaos para empezar con **'Toh Shin Den'** y **'King of Fighters'** como posibles conversiones de **Takara para la Game Boy**. No nos preguntéis cómo piensan hacerlo, pero el caso es que el **rumor** existe.*

*• Pero no os despistéis, porque la cosa no queda ahí: **Capcom** prepara **'War of the Gems'**, un cartucho de Super protagonizado por superhéroes de la factoría Marvel entre los que se encontrará gente como Spiderman, el Capitan América o La Masa.*

*• **Bandai**, por su parte, también se está poniendo las pilas. La compañía japonesa trabaja en un nuevo capítulo de los **'Power Rangers'** para los 16 bits. Aún no sabemos su título ni sus características, pero sí podemos aseguraros que el cartucho estará disponible después de verano.*

*• Uno que no levanta cabeza es **'FX Fighter'**. Primero sonó como juego de lucha poligonal para SNES, después se convirtió en proyecto para N64 y, finalmente, ya nadie pone la mano en el fuego por su aparición en alguna consola Nintendo.*

*• En el número del mes pasado os dábamos los primeros datos sobre **'Killer Instinct 2'** y os informábamos de la desaparición de **Cinder, Riptor y Chief Thunder**. Sin embargo, hemos oído que estos chicos no se nos han ido realmente, y que en realidad han pasado a ser personajes secretos, incluidos en el juego.*

*• Nintendo 64 (ex-Ultra) sigue dando que hablar. De **Software Creations, uno de los miembros del 'Dream Team'**, sabíamos que estaban trabajando en **'Creator'**, pero ahora nos hemos enterado de que también tienen un **puzzle entre sus proyectos**.*

*• Dicen que las despedidas son tristes, pero esta vez la endulzaremos con una curiosidad extraída de **'Super Mario RPG'**. Responde al nombre de **'Boshi'**, trabaja de **'anti-Yoshi'**, es azul, lleva gafas de sol, luce una cresta roja y un collar de pinchos alrededor del cuello. Pronto publicaremos una foto suya.*

Por Javier Abad

avance Tras la estela de 'NBA Jam'

ACCLAIM VUELVE A LA CARGA EN SUPER NINTENDO

• 'College Slam' saldrá a la venta esta primavera en USA

Acclaim no se rinde. Especulamos con que deja la Super, con que cierra y luego...sorpresa. Tras 'Revolution X' y 'CutThroat Island', está a punto de aparecer en EE.UU. 'College Slam' (en abril). Se trata de un juego de baloncesto que cuenta con 44 equipos de las mejores universidades yanquis. 'College Slam', que a priori resulta la culminación del estilo 'NBA Jam' en gráficos y opciones de juego, incorporará una opción para editar jugadores y equipos, batería para salvar temporadas enteras y hasta estrategias para entrenadores. ¿En España, en verano?

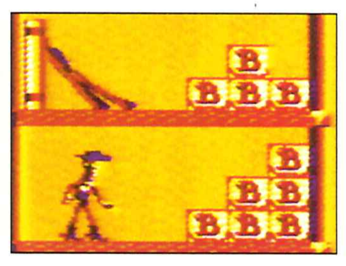




retraso Llegarán con el verano

'PINOCCHIO' Y 'MAUI MALLARD' APLAZAN SUS ESTRENOS

• La versión Game Boy de 'Toy Story' aparecerá en mayo



Nintendo España ha retrasado la salida de 'Pinocchio' y 'Maui Mallard', dos de los cartuchos SNES más esperados. Problemas en la producción han provocado que el primero no haya visto la luz hasta ahora, tras ser anunciado para primeros de año. 'Maui Mallard' saldrá en junio. Dos súper ventas para GB están también en capilla: 'Toy Story', aparecerá en mayo y 'Kirby's Block Ball', con Kirby en una especie de 'Arkanoid' o destroza ladrillos, en julio.

encuentro Nintendo presentará oficialmente su máquina en la feria americana

EL MUNDO DEL SOFTWARE, PENDIENTE DEL «E3»

• No faltará nadie al 'show' más importante del año

Primavera de 'ferias' a la vista. Entre los días 14 y 16 de abril, cita europea bajo la carpa londinense del primer ECTS del año. Entre el 16 y el 18 de mayo, turno para el espectáculo americano. El «E3» (Electronic Entertainment Expo) reunirá en el Centro de Convenciones de Los Ángeles a lo más granado del soft internacional. Nintendo presentará oficialmente su N64 así como muchos de los juegos que conocemos de oidas o de pantallas. Así que promete ser mejor que la edición del 94, cuando se descubrieron tecnologia Ultra 64 y 'Donkey Kong Country' a pares. Estaremos alli y a lo mejor hasta nos traemos una N64.



oficioso ¿Noticia o simplemente rumor?

ELECTRONIC ARTS PODRÍA ESTAR DESARROLLANDO UNA VERSIÓN SNES DE 'ROAD RASH'

• La revista americana Nintendo Power lo publica en su último número



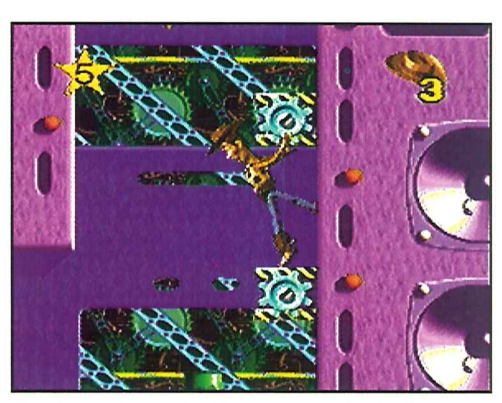
Menudo mes de sorpresas. Y ya iba siendo hora de que entre tantos retrasos, anulaciones y lanzamientos poco afortunados, nos encontráramos con algo positivo. Aunque ese algo ni siquiera esté confirmado. Por si os habiais perdido, estamos hablando de 'Road Rash' y de los rumores que aseguran una inminente versión para Super Nintendo. Al principio fue una breve nota en Internet (seguramente de algún fanático demasiado informado), pero lo siguiente es que la revista Nintendo Power, órgano oficial de Nintendo América, lo ha publicado en las páginas que dedica a lanzamientos que nos vienen. 'Road Rash', el clásico de Electronic Arts, estaria disponible a lo largo de esta primavera en EE.UU.

¡Casi nada! Motos y acción sin parar, el rugido de uno de los súper ventas de todos los tiempos en el mundo Nintendo. ¿Tiramos las campanas al vuelo? Un momento. Electronic Arts no ha confirmado (tampoco ha desmentido) que estén trabajando en el tema. Y Nintendo tampoco ha abierto la boca. Todo sea que la compañia americana le haya cedido la licencia a alguna otra casa: THQ, por ejemplo. En unos dias conseguiremos nueva información, pero yo que vosotros me iría preparando.

TOY STORY/ *Sobre la pista de 'DKC' y mis 'render' favoritos*

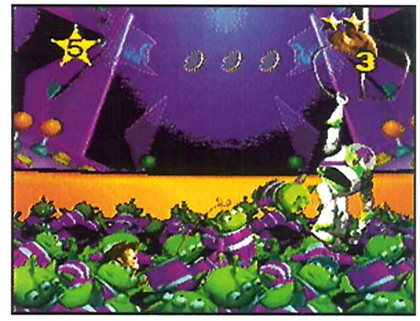
Disney ha vuelto a generar vida donde no había. En su última película, «Toy Story», los ordenadores son los artistas. En el juego, el artista serás tú.

Objetivo conseguido: las tropas ya tienen el walkie-talkie. Así terminará la primera fase, quizá una de las más sencillas del juego.



Entre los enemigos que tendréis que esquivar y las plataformas que no podréis saltar, os plantaréis ante un juego a veces imposible.





Originalidad sin límites en la fase del gancho. Primero un giro a lo DOOM y luego un enemigo que derrocha fantasía: no dejes que el malo se lleve a Buzz.

'La fábrica de sueños' está a punto de llevar a **Super Nintendo** a un **nuevo estadio de perfección**. En el cine nunca se ha visto nada igual: un filme totalmente generado por ordenador, y hablamos de 79 minutos continuados de generación sin apoyo de imagen real. Todo eso ha irrumpido en SNES. Eso sí, con el apoyo del grupo de programadores y artistas **Traveller´s Tales** ('MickeyMania'), y el de la compañía **Pixar** (autores del corto «Toys» y colaboradores en «Pesadilla antes de Navidad»), madraza del proyecto 'peliculero' de la mano del director John Lasseter.

Entre todos han dado vida a unos cuantos juguetes a partir de **millones de renderizaciones, universos tridimensionales, volúmenes y una historia contada de forma magistral**. En 'Toy Story', el juego, manejaremos a **Woody**, un vaquero enorme que tendrá que recuperar su puesto como juguete número 1 que le acaba de robar **Buzz Lightyear**, un 'ranger' espacial, con un láser, 'jetpac' y un chip que le da un vocabulario superior.

La aventura se dividirá en 5 actos (17 niveles en total) que siguen el argumento de la película. Disfrutaréis de un juego complicado pero dulce, con **plataformas, puzzles, pruebas de habilidad**, algo en primera persona a lo 'Doom', uso de coches RC sobre perspectiva aérea y fantasía.

El trabajo de **Andy Ingram**, de **Traveller´s Tales**, como responsable de los decorados y la animación 3D, ha sido intachable. Ya demostró su capacidad en el proyecto de Mickey. Ahora conjuga **rapidez, suavidad, espectáculo** y todo en su justa medida, en equilibrio perfecto. En breve, de la mano de Nintendo España, llegará Toy Story a

El sueño de Disney está generado por ordenador



El tamaño del camión es impresionante, pero si vierais cómo se mueve, cómo gira la rueda, qué hay más arriba de la pantalla, entonces alucinaríais con más fuerza. Una proeza del diseño, y los videojuegos.



Las mismas animaciones que veréis en el cine

*El proceso seguido para generar las animaciones de los sprites del juego ha sido básicamente el mismo que se ha empleado en la película. Primero la **estructura de rejilla**, luego el proceso de **texturización** y al final las técnicas Silicon Graphics.*



Una de las escenas más simpáticas del juego. Sid prende fuego a Woody y éste se ve obligado a meter la cabeza en el tazón de los 'Krispis'. Los cereales huyen despavoridos.



Vista aérea para una de las fases más complicadas del juego. El coche R/C es el único vehículo disponible para salir a la autopista. Pero las pilas se acaban muy pronto...

El peliculón, en números

Estas son las escalofriantes cifras que maneja la producción Disney

- *79 minutos de animación generada por ordenador.*
- *114, 240 'frames' de animación. Más de 400 modelos se utilizaron para dar forma a los objetos.*
- *800.000 horas invertidas por los ordenadores para **renderizar todos los elementos**.*
- *'Storyboards' empleados para el proyecto: 25.000 dibujos.*
- *2 años tardaron 22 directores técnicos para modelar los 366 objetos que aparecen en el filme.*
- *No se ha utilizado tecnología de captura de movimientos. Todo ha sido **modelado a mano**.*
- *Récord de tiempo empleado en el objeto más imperceptible: 15 horas en los rasguños del suelo de madera. Récord de tiempo empleado en el pixel más pequeño: 8 horas en uno tamaño 4x4 de un rayo láser que se supone que Buzz proyecta sobre Woody.*
- *Aproximadamente 2.000 mapas de texturas se crearon para el filme.*
- *Se diseñaron 32 edificios diferentes y 36 modelos de coches.*
- *El software de renderización utiliza aproximadamente 1/2 millón de operaciones aritméticas en cada pixel. (En el filme, un pixel es un cuadrado de 1/4 de pulgada por cada lado).*
- *La película muestra un total de 160 billones de pixels, o lo que es lo mismo 600 millones de bytes, o una cifra equivalente a 1.200 CD Rom hasta arriba de datos.*

Así será el juego, acto a acto

*ACTO 1: 4 stages. Woody descubre que hay un **nuevo juguete en la casa**. Se llama Buzz, y Woody decide retarle primero a una **carrera de plataformas** y luego a un combate de pesadilla.*

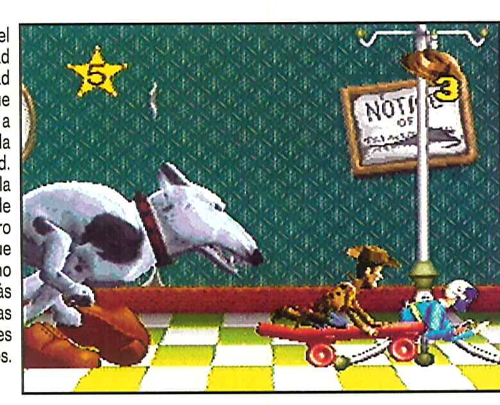
*ACTO 2: 4 stages. En la habitación de Andy. Woody utiliza un coche de Radio Control para empujar al armario a Buzz, pero éste sale despedido por la ventana. Woody va en su busca con ayuda de **Rex, el dinosaurio. En la calle vuelven a luchar**.*

*ACTO 3: 4 stages. En el **Pizza Planet**. Los juguetes se esconden bajo unos vasos de refresco para localizar a Andy. El paseo termina dentro de una de esas **máquinas que tiene un gancho** para recoger muñecos. Esperan plataformas y fases de gran habilidad.*

*ACTO 4: 3 stages. Sid, un niño que se dedica a realizar experimentos con los juguetes, se lleva a los dos protagonistas a casa. Esta vez hay que escapar de las **garras de Scud**, el perro de Sid.*

*ACTO 5: Una **'movie' de carretera**. Hay que salir a la autopista para localizar el coche en el que la familia vuelve a casa. Buzz se transforma en cohete, sortea los vehículos y... ¿final feliz?*

• A lo largo de 17 niveles, el vaquero Woody intentará recuperar su puesto de juguete 'favorito' que le ha arrebatado Buzz, un 'ranger' espacial.



En acción, el juguete mitad astronauta-mitad monopatín que ayuda a Woody a escapar de la mansión de Sid. Detrás, sentiréis la respiración de Scud, el perro casi real que obliga a no detenerse jamás mientras sorteamos miles de obstáculos.



En la pesadilla de Woody, dos grandes juguetes se las verán frente a frente sobre un escenario magistralmente iluminado, ejemplo además de lo que se entiende por profundidad y volumen. No será un combate a lo Street Fighter, sino un 'esquiva el láser-dale con el látigo' bastante difícil que os embobara. Por los movimientos de los personajes, por la credibilidad de la acción, por los efectos que dominan la pantalla.

¿Sayonara SquareSoft?

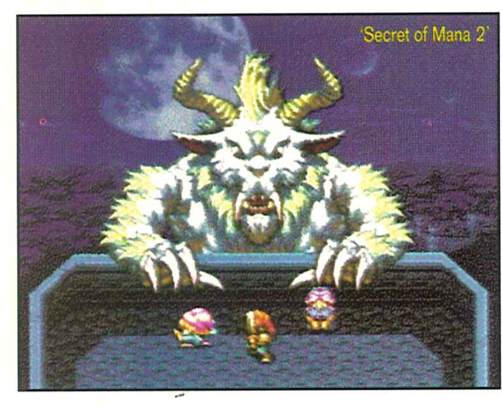
Crónica de la ruptura entre la compañía Japonesa y Nintendo

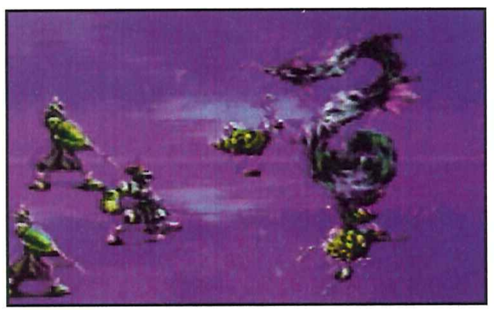
La noticia ha caído como una bomba en el mundo del videojuego

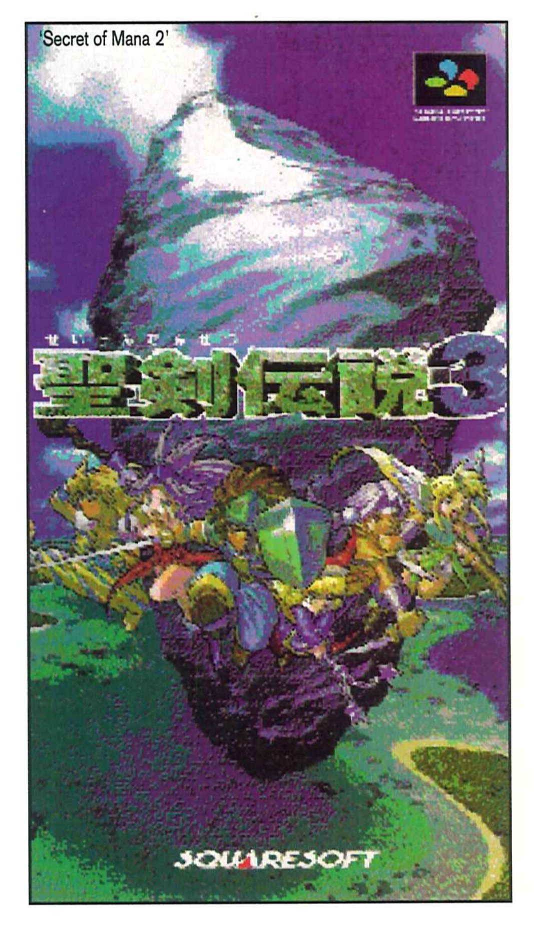
Square aduce diferencias de opinión con Nintendo

Se mantienen las fechas de lanzamiento de los juegos de Super

Imagen promocional de Chrono Trigger


'Secret of Mana 2'


Esta imagen pertenece a 'Bahamut Lagoon', un RPG que ya está a la venta en Japón y que se encuentra entre los cinco titulos para Super que Square tiene todavia previsto lanzar hasta mayo.



'Secret of Mana 2'

"Square Soft rompe con Nintendo", "Square dejará de programar juegos para la Gran N". Grandes titulares de esta guisa anuncian desde hace días la ruptura del matrimonio entre Nintendo y Square Soft. Pero, bueno, no nos dejemos arrastrar por la vorágine y pasemos a recapacitar sobre lo ocurrido. Así que si os parece, repasemos esta historia desde el principio.

Viernes 9 de febrero. Un frío teletipo de la agencia británica de información Reuter anuncia que "Square dejará de desarrollar software de 16 bits para las máquinas Super Famicom de Nintendo Co. Ltd. después de lanzar dos títulos en febrero y tres más en marzo, abril y mayo". La noticia cae como un bombazo en la redacción: nos ponemos a investigar.

¿Para quién va a programar ahora Square? El primer interrogante tiene rápida respuesta en el mismo comunicado de Reuter: Sony y su consola PlayStation serán los elegidos.

Nuestros pasos nos llevan después a Internet en busca de información más caliente, de algo

'Final Fantasy VII', el proyecto se escapa

El cambio de estrategia de Square deja en el aire sus proyectos para Nintendo 64. La atención se centra ahora en un título, 'Final Fantasy VII', sobre cuyo futuro en ***la nueva consola de Nintendo*** *pesan dos razones fundamentales: la primera es que la compañía japonesada afirmado, por boca de Conan E. Chamberlain, que* ***es improbable*** *que su compañía desarrolle juegos para N64. La segunda es que Square ha anunciado inmediatamente el lanzamiento de una versión de 'FF VII' para* ***PlayStation****, lo que choca frontalmente con la exclusividad de un año que Nintendo exige para los juegos de su soporte de 64 bits. Ya veremos qué pasa finalmente.*







que nos acerque a los protagonistas. ¡Bingo!, declaraciones de Conan E. Chamberlain, consejero de Square Soft: "Estamos considerando desarrollar software también para el mercado de PC's. (...) Planeamos sacar varios títulos en 1996 para PlayStation. Entre ellos, el más notable será 'Final Fantasy VII', que debería salir en Japón en las Navidades del 96. (...) Parece improbable que Square desarrolle juegos para Nintendo 64. (...) Las razones para el cambio de estrategia de Square pueden ser atribuidas a diferencias de opinión con Nintendo en lo referente al desarrollo de juegos, distribución, etc. (...) Con el auge de los sistemas de nueva generación, sentimos que podemos ganar más dinero suministrándole software a ellos".

LA 'GRAN N' NO SE INMUTA

¿Y Nintendo? El fruto de la colaboración entre los dos gigantes del videojuego está ahí ('Final Fantasy', 'Romancing Saga', 'Secret of Mana',...), y la Gran N tiene incluso una participación en el capital de Square. Sin embargo, ésta ha apostado por su mutismo habitual (ni una declaración, ni una nota). Y es que el escepticismo salta ante una ruptura que se antoja previsible. Las razones de Square sonarían sólo a justificación de algo que ya estaba decidido de antemano (un ejemplo: la página en Internet de la compañía japonesa tardó apenas un día en anunciar los detalles de la versión de 'Final Fantasy VII' para PlayStation).

En todo caso, los usuarios de Nintendo debemos quedarnos con los 5 títulos anunciados para Super Famicom: 'Bahamut Lagoon' y 'Front Mission: Gun Hazard' en febrero, 'Super Mario RPG' (ver recuadro) en marzo, mientras que aún no se conoce el nombre de los dos restantes. Habrá que esperar para saberlo, así como para que se esclarezca todo este asunto.



'Gun Hazard', la segunda entrega de 'Front Mission', puede ser uno de los últimos juegos de Square que disfruten los usuarios de Nintendo.



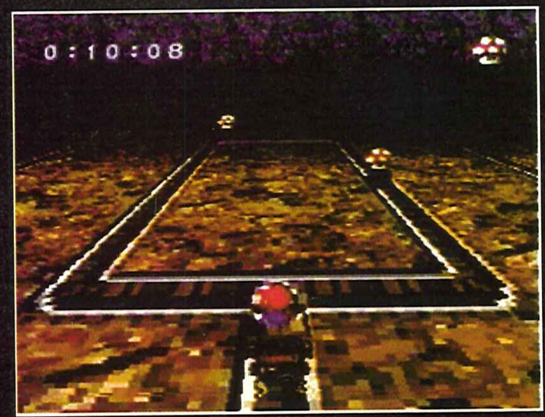
'Secret of Mana' (la imagen es de su segunda parte) es, junto a 'Final Fantasy', uno de los títulos que más ha pegado en el mercado occidental.



El RPG de Mario sigue adelante

Entre los juegos que le restan a Square por lanzar para la Super destaca el nombre de ***'Super Mario RPG'****, su mayor proyecto en colaboración con la gran N. A continuación os ofrecemos los* ***últimos datos*** *que han llegado a nuestra redacción sobre el que debe ser uno de los* ***'best-seller' de Nintendo*** *para este año.*

Primero, se confirma su salida ***en marzo en Japón****, y* ***un mes después*** *en Estados Unidos bajo el nombre, parece que definitivo, de* ***'Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars'****. Segundo, hay muchas posibilidades de que el cartucho aparezca traducido* ***en España****, quizá* ***a lo largo de noviembre****. ¿De qué dependerá esta decisión? Pues de la* ***acogida*** *que estéis dispuestos a prestarle. ¿Cómo?* ***En este número tenéis unas cuantas pistas...***





'Midnight Run' y 'Crypt Killer', lo último en arcades



'Crypt Killer' es un baño de imágenes de terror clásico, perfectamente definidas, impactantes, que se acercan a nosotros sinuosamente, estirando las garras, los colmillos. Enfrente, una pistola, sin cable, y tú. La mezcla parece suficiente. Diría que hasta necesaria.

Konami inventa

Fueron las estrellas de la feria de recreativas celebrada hace poco en Londres, el ATEI. 'Crypt Killer' asombró por su forma de plantear un arcade de disparos. ¿Sólo de disparos? 'Midnight Run' demostró que aún es posible ofrecer algo nuevo en el mundo de los juegos de velocidad.

En **'Midnight Run'**, Konami ofrece un juego de coches moderno y absolutamente espectacular. Se olvida de los polígonos del 'Rally', del concepto fórmula de 'Ace Driver' y de los sprites mínimos de 'Cruis'n USA'. 4 coches, en versiones normal o modificado, sobre 3 circuitos urbanos cargados de tráfico: siempre en hora punta.

Nosotros al volante, bien pegaditos a la pantalla y a un mueble inmenso, aunque poco innovador. A correr, a sortear, a golpear y a llegar al 'check control' antes de que el tiempo se congele. Desde dentro del coche o desde casi el mismo tubo de escape, cambio automático o manual y **coches reales**. Acaba de llegar a los salones USA y es bastante probable que salga aquí durante esta primavera, de la mano de Amusetec. Konami ha diseñado dos modelos: el mueble de lujo (se han fabricado cantidades limitadas) y el 'link' a 2 jugadores. Llegará antes el de lujo, por cierto.

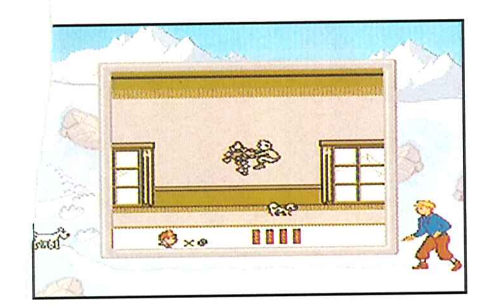
'Crypt Killer' es una innovadora máquina de disparos. Hay pistola y hay recreativa, lo que no hay es cable. El jugador tiene absoluta libertad de movimientos. Hay que cargarse a los zombies y otros monstruos del lugar, jefes finales incluidos. La ambientación y la movilidad de enemigos son excelentes. Está en Japón desde hace unos meses y no parece que vaya a llegar aquí.



'Midnight Run' despliega una base 'Out Run' que termina en inspiración 'Cruis'n USA' y tirón hacia los últimos arcades de coches. Ya podéis probar sus excitantes en todos los salones.

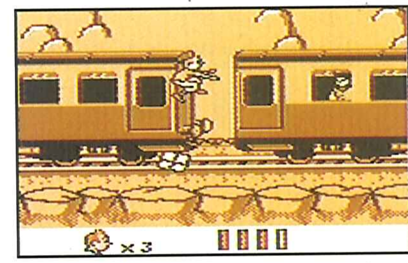
 Game Boy / 2 Megas / Nintendo-Infogrames / Aventura / Mayo

TINTÍN EN EL TÍBET / *Tintín se lleva su aventura a la portátil*

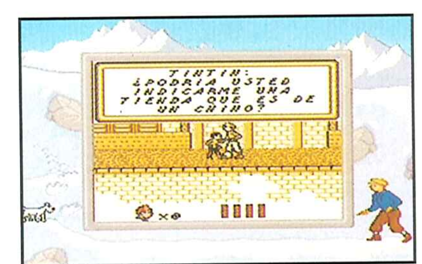




Aunque el peligro siempre esté presente, en 'Tintin en el Tibet' no habrá grandes enemigos. El riesgo estará en cosas tan inusuales como este hombre con una tabla.



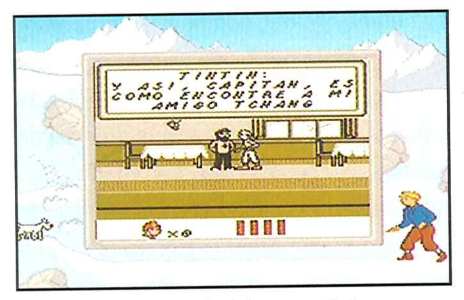
El desarrollo de la aventura será similar al juego de Super (también comenzará con el nivel del tren), pero algunas fases presentarán sutiles diferencias.



El pequeño gran reportero belga arrasó en la Super y ahora se dispone a triunfar también en la portátil. Lo hará en castellano y seguro que su experiencia en la SNES le vendrá de perlas para conseguir rescatar de nuevo a su amigo Tchang.

Infogrames sigue apostando por trasladar a Game Boy las versiones de sus juegos de 16 bits. Esta vez, además, se va a ocupar de **'Tintín en el Tíbet'**, uno de los títulos que más repercusión han tenido en nuestro pais. El cartucho de Super Nintendo recibió muy buenas criticas, y eso hace pensar que la adaptación a la portátil será también **uno de los bombazos de la próxima primavera**. Y es que, el que esté pensado para **Super Game Boy**, con marco nevado y todo, y tenga los **textos traducidos al castellano** ya hace soñar a muchos.

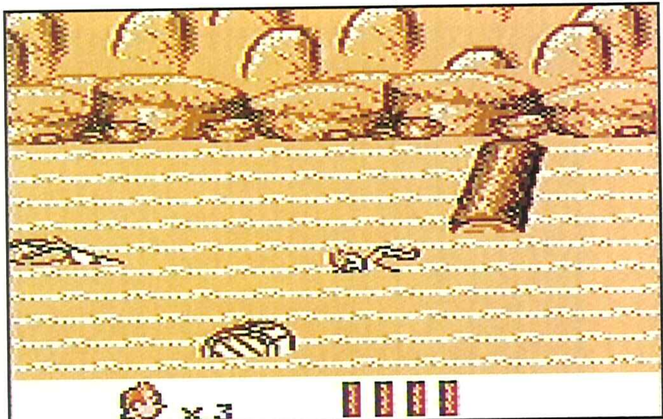
Será una aventura, como su hermano mayor, así que volveréis a encontraros los diálogos con distintos personajes en cada fase, tendréis que cambiar de sitio algunos objetos y hasta os atascaréis de vez en cuando pensando qué es lo que habéis hecho mal. Eso si, todo sin saliros del camino marcado por el juego de SNES en cuanto a la sucesión de niveles ni, por supuesto, del guión narrado en el cómic. **Cambiarán algunos detalles** (el nivel del hotel, por ejemplo, os hará visitar varios pisos del edificio, algo que no ocurria anteriormente), habrá incluso más animaciones tipo viñeta entre una etapa y la siguiente, pero el caso es que Tchang seguirá tan perdido como siempre. Así que se buscan voluntarios para el rescate.



Dicen que hablando se entiende la gente y si lo hace en castellano, mejor que mejor. Como veis (y leéis), Tintin y el Capitán Haddock se harán comprender perfectamente.

Ahora el cómic se jugará en Game Boy







Los componentes americanos del 'Dream Team' preparan una avalancha de títulos para N64 que van a sorprender al mundo: buenas licencias y calidad al límite.

Acclaim ha dejado en manos de Iguana ('NBA Jam') toda la responsabilidad creativa sobre el primer título para N64 que piensa lanzar la compañía americana: 'Turok, the Dinosaur Hunter'.

Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Japón, ha declarado que "hay en estos momentos más de 30 títulos en desarrollo para NINTENDO 64".

N64

Poco se ha hablado de la conexión 'yanqui' de Nintendo 64. Entre tanto Shoshinkai, Yamauchi (el presidente de Nintendo Japón ha declarado que "hay en estos momentos más de 30 títulos en desarrollo para N64") y Akibahara, uno termina por olvidarse de que éste es un proyecto americano, concebido en EE.UU. por compañías yanquis que, lo que es la vida, saldrá casi 5 meses más tarde allí que en Japón.

Sucede, claro, que la información es controlada por Nintendo, desde Japón, y que todo lo que sale a la luz viene de oriente. Por eso nos preocupamos más por el software de Nintendo y los poseedores de licencias japoneses, que por el que se está desarrollando en EE.UU. (además, lo poco que se ha enseñado en el Shoshinkai es exclusivamente nipón).

Un ejemplo: ¿Por qué no se ha extrañado nadie, todavía, de que 'Turok', el título de Acclaim, lleve cerca de dos años en desarrollo y aún no se haya publicado una sola imagen? ¿O por qué nadie ha tenido el detalle de comunicar que 'UMK3' no será finalmente la versión de 'Mortal Kombat' que Williams ponga a la venta para N64? Puede que la 'rumorología' se encargue de reemplazar lo que bien podrían ser noticias, y entonces todos entiendan que no hay más cera que la que arde y nos demos por satisfechos. ¡Menudo error! Pero tranquilos, que vamos a tratar de hacer las paces con USA a base de datos puntuales sobre lo que están haciendo allí todos estos grupos empeñados en la máquina de Nintendo. Hasta la fecha, esto es todo lo que sabemos sobre la conexión americana, vía software, de Nintendo 64.

ACCLAIM: El primero con licencia oficial que se mojó en el proyecto

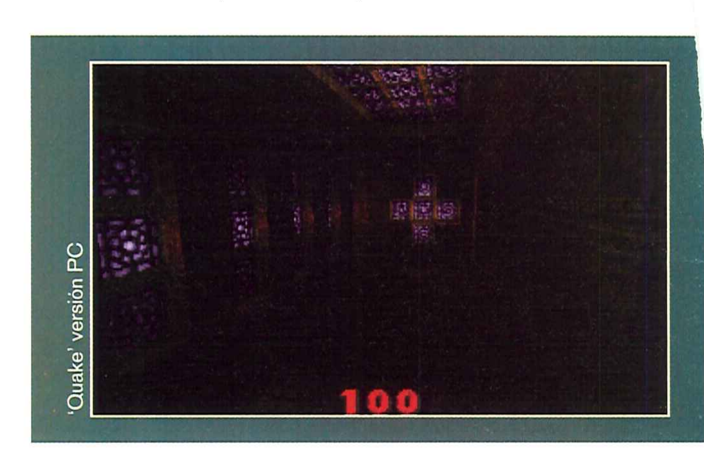
La Gran N anunció el fichaje de Acclaim durante el C.E.S. de Chicago, en junio del 94. Junto a la noticia, enseguida se descubrió el primer proyecto N64 de la compañía americana: ***'Turok, the Dinosaur Hunter'****. Un juego basado en un cómic editado por Valiant en EE.UU. con indio y dinosaurios de protagonistas. Casi dos años después, 'Turok' está en manos de* ***Iguana Software****, un importante grupo de desarrolladores* ***absorbido por Acclaim****.*

Según las imágenes a las que hemos accedido, el juego adoptará un ***estilo 'Doom'*** *sobre mundo real que os trasladará a un universo de cavernas. En su programación se está aplicando toda la capacidad tecnológica de la máquina (antialiasing, mapeado de texturas sin distorsión, intersecciones poligonales). El juego ocupará* ***64 megas*** *y para las animaciones se está empleando* ***'Motion Capture'****.*

Iguana podría estar trabajando también en la ***conversión de 'Batman Forever Arcade'****, que veremos en recreativa próximamente de la mano de Acclaim.*



'Batman Forever'



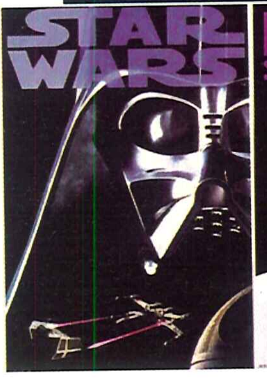
'Quake' versión PC

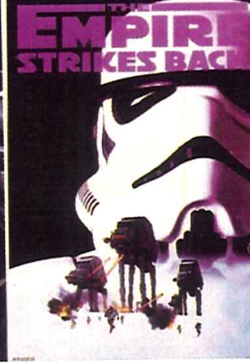
a conexión americana

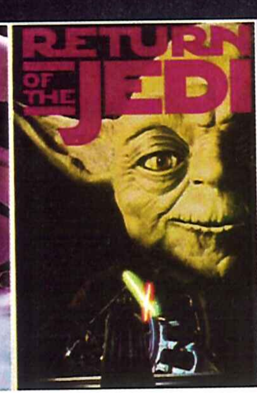
LUCASARTS: Cine de 64 bits, y punto

LucasArts se une al proyecto Nintendo a finales del 95, aunque llevaba ya tiempo trabajando sobre él: ¿cómo, sino, iban a tener preparado su primer arcade para el Shoshinkai? Ese arcade es ***'Shadows of Empire'****, una* ***apología galáctica sobre 'X-Wing'*** *con aventura, acción y mucho combate espacial que primero os recordará al 'Star Wars' de SNES, y luego os llevará al cine, os pondrá frente a la pantalla y alucinaréis. La* ***trilogía Lucas*** *al completo («La Guerra de las Galaxias», «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi») en un sólo cartucho. Pero hay más: se rumorea que Lucas está trabajando en un título de nombre* ***'Jedi Fighting'****, también para N64. Se habla de un* ***arcade de lucha*** *protagonizado por los personajes de la saga peliculera y sus peculiares armas.*


'Shadows of Empire'









'Cruis'n USA'



'Cruis'n USA'



'Ultimate MK3'



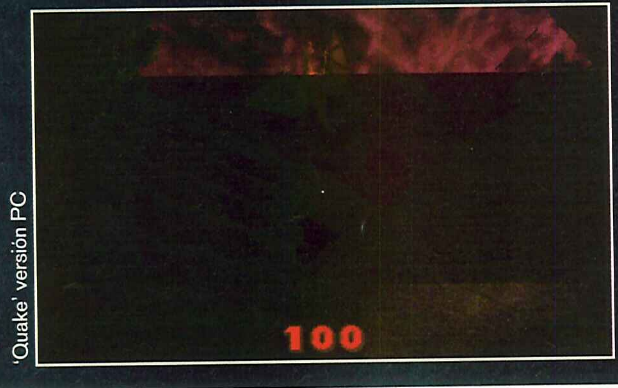
'Wargods'

WILLIAMS: Los mejores juegos de recreativas, y algo más

La primera apuesta de Williams en N64 provocó división de opiniones: ***'Cruis'n USA'*** *gustó a los que pensaron en la conversión a consola doméstica, pero decepcionó a los que esperaban una recreativa sorprendente. Ahora, unos añitos después, andan metidos en la conversión de* ***'Doom'*** *a N64. Será bajo la batuta de Id, pero de estilo libre: renderizaciones, rapidez, movilidad, técnicas inconcebibles... También han confirmado una versión de* ***'Mortal Kombat'****. Pero atención, finalmente no será 'Ultimate MK3' la máquina elegida. Portavoces de Williams nos han asegurado que se está diseñando un nuevo MK. ¡Sorpresa!*
Sí que se da por segura la llegada de dos nuevos productos: ***'Wargods'****, una recreativa de Midway en plan luchador y renderizado, y* ***un juego de baloncesto al estilo 'NBA Jam'*** *al que todavía no han bautizado. Pronto os contaremos más...*

ID SOFTWARE: Crear 'Doom', y mejorar el género

Jay Wilbur*, uno de los hombres fuertes de Id Software, declaró hace tiempo que era muy probable que* ***'Quake'*** *(la más espectacular -y autorizada-* ***secuela de 'Doom'****) llegara a Nintendo 64. Sus bases: mejorar el planteamiento, poner en juego increíbles escenarios 3D, prolongar la acción y modernizar el clásico. Han pasado unos cuantos meses y ni Wilbur ni Nintendo han vuelto a hablar. El tiempo, sin embargo, se está encargando de confirmar la noticia. Id programará para la consola de Nintendo,* ***pero su título no podrá ser 'Quake'****, a menos que la versión para PC, que está a punto de salir, cambie de nombre o quede cancelada sin fecha. Recordad lo de la exclusividad del título...*



'Quake' versión PC

Según todas las noticias/rumores que han llegado a nuestra redacción, 'Quake' es el título en el que Id está trabajando con vistas a su lanzamiento en Nintendo 64.

Super Nintendo / 24 Megas / Nintendo-Square Soft / Rol / Abril

SECRET OF EVERMORE/ *Nintendo y Square Soft nos trae el segundo RPG en castellano*

Si la adicción a los RPG's os corre por las venas, estáis de enhorabuena. **'Secret of Evermore'**, el segundo título que Nintendo traduce al castellano, ya es casi una realidad, y nosotros estamos aquí para poneros en antecedentes. Que ya habrá tiempo de exprimir hasta la última gota de su esencia 'rolera' en números venideros. Ahora hay que hacer las presentaciones, saber quién es quién en la nueva aventura de SquareSoft.

> Ya está todo listo. Los manuales, traducidos; la 'caja' en la imprenta; y los textos, bien repasados. Y vosotros, ¿estáis preparados para acoger como se merece a este gran RPG?

¿Os parece que empecemos con el argumento? Bueno, pues imaginaos **un chaval** que descubre una **máquina del tiempo** en un edificio abandonado de su ciudad, que se mete en ella buscando a **su perro** y que la pone en marcha por casualidad.

Dadle forma de 'intro' en vuestra imaginación y os habréis acercado bastante a lo que ocurrirá cuando por fin conectéis el juego a vuestra consola. Las puertas de la aventura estarán abiertas de par en par.

Ya os hemos dado una pista sobre la pareja protagonista: un chico y su perro (por cierto, anónimos hasta que vosotros **les bauticéis**), sobre los que podréis alternar el control según convenga en cada momento. Metidos ahora de lleno en la mecánica de juego, la memoria de 'Secret of Mana' (otro gran éxito de SquareSoft) seguirá viva en el conocido **sistema de anillos** que os permitirá visualizar y elegir los distintos items (ya sabéis, armas, vida, etc.), y en el no menos famoso **sistema de lucha** basado en la pérdida de puntos vitales y en los porcentajes que medirán la fuerza de los ataques. ¿Habrá más? Sí, por supuesto, mucho más. Seguimos.

Habrá **cuatro grandes etapas** (la Prehistoria, el Mundo Antiguo, el Mundo Medieval y Omnitopia) correspondientes a otras tantas épocas históricas, habrá multitud de **diálogos** fundamentales para avanzar, no faltarán las típicas posadas en las que salvar la partida, prepararéis **hechizos**, os llevaréis a casa un libro de pistas de regalo,... En fin, todo un mundo de magia, aventura y acción que ya está a punto de ser vuestro.



El protagonista tendrá siempre a mano el título de una película fantástica con la que comparar las situaciones a las que se enfrenta. Será un chiste que se repetirá constantemente.









¿Os suena esta 'bestia parda'? Efectivamente, es el monstruo que ocupaba nuestra portada en el número anterior. En el juego no tardará en aparecer, porque será el encargado de cortaros el camino en la primera fase. Junto a él aparecerán otros muchos enemigos finales.

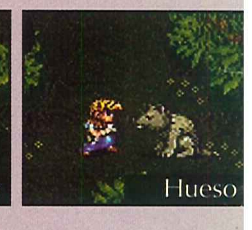


Volverás a probar el sabor del mejor Rol

Las armas, un seguro de viaje

Bazuca





'Secret of Evermore' reúne los ingredientes necesarios para triunfar. Es de Rol, está en castellano y pasea reminiscencias del clásico entre los clásicos, 'Secret of Mana'.

El menú en forma de anillo que ya vimos en 'Secret of Mana' será otra vez el sistema elegido por Square para que os mováis a través de items, fórmulas, hechizos y otras historias. Al principio serán pocos, pero luego irán creciendo hasta que terminéis reuniendo un buen número.



Un juego que dará que hablar

Hablar mucho, hablar por los codos, hablar hasta ponerse pesado si es necesario. ¿Lo habéis comprendido? Pues que no se os olvide, porque si queréis llegar a ser alguien en 'Secret of Evermore' tendréis que dejar atrás la timidez y ***entrar en diálogo con todo personaje que os encontréis.*** *Visitaréis sus casas, hurgaréis en ellas, daréis la tabarra varias veces a la misma persona, todo con tal de* ***obtener una pista*** *sobre dónde ir o qué hacer después. Si ya habéis jugado a un RPG antes, no os resultará nuevo.*

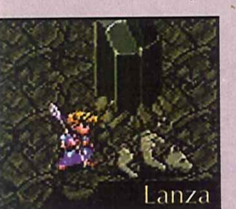






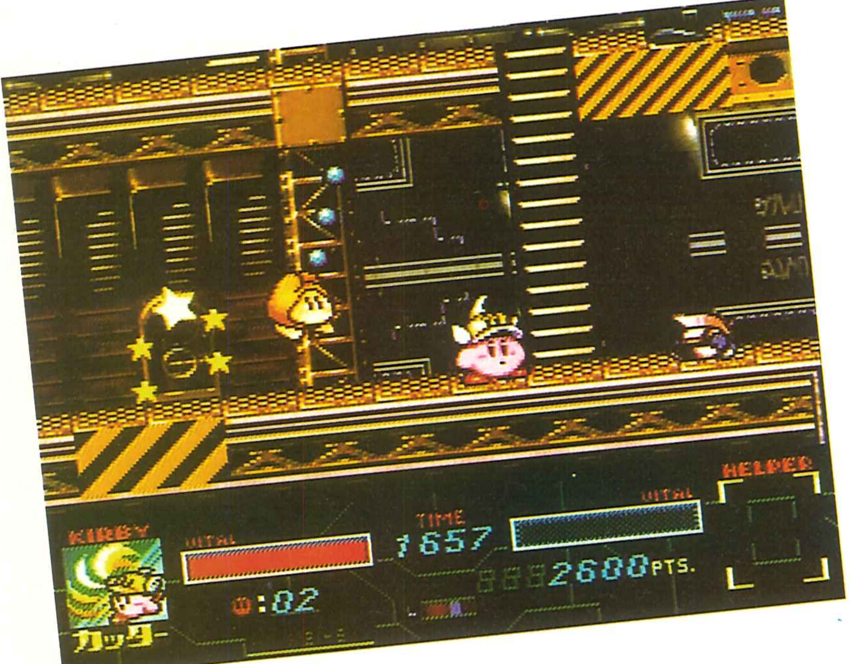


Un viaje de tantas horas y con tantos peligros requerirá una parte de ***concentración,*** *otra de* ***habilidad*** *y muchas más de* ***agresividad.*** *Es aquí donde entrarán en escena un montón de armas que iréis recogiendo durante la aventura y que, además,* ***aumentarán su poder de ataque*** *a medida que acumuléis puntos de experiencia. De momento sólo os mostramos parte de vuestro arsenal, pero que conste que es apenas una pequeña muestra de lo que os espera. Para abrir boca.*


Lanza







Once millones de japoneses poseedores de una Super Far com no pueden estar equivocados. Por eso Nintendo sigue aposta do por ellos y alimentando sus consolas con juegos como éste, qu acaba de llegar en febrero a las tiendas niponas. La buena noticia e que **también va a estar entre nosotros**, aunque tardará un poc más en venir (lo hará después del próximo verano). En cualquier caso aquí os traemos un adelanto de lo que será el nuevo lujo de **Kirby**.

'Hoshii' significa **'estrella'** en japonés, y es que la oronda mascota de Hal Laboratory va a ser el blanco de todas las miradas de la aventura, sin importarle la rivalidad con otros **65 personajes** y con nada menos que **17 jefes finales**. ¿Que cómo se las arreglará? Pues con mucha imaginación, usando **24 ataques diferentes** (paraguas, bolas de fuego, etc.), ofreciendo una opción para **dos jugadores** y mostrando un buen surtido de nuevas habilidades, como ésa que le permitirá contar con la ayuda de **un doble suyo en pantalla**. Ahorramos especificaciones sobre su planteamiento: **plataformas** al mejor estilo Nintendo y dificultad por bandera. **Un exitazo**, vamos.

HOSHII NO KIRBY SUPER DELUXE

Kirby vuelve con más movimientos, más ataques y la simpatía de siempre









El **juego salió** en febrero en **Japón** y llegará aquí después del VERANO



64 bits Nintendo reunió a os 'licenciatarios' japoneses

EL 'DREAM TEAM' NIPÓN, EN MARCHA

Capcom, Enix y Namco asistieron a la cita con la Gran N

Como prometió el presidente Yamauchi, a principios de año se celebró en Japón una reunión entre Nintendo y representantes de los 'Third parties' más destacados del pais nipón. El objetivo: dejar claras las condiciones para ser 'licenciatario' N64.

Mr. Takeda fue el encargado de sentar las bases y responder a las preguntas; de las demostraciones y sistemas de desarrollo se encargaron los señores de Silicon Graphics. Quedó clara a poco de empezar la intención de Nintendo respecto al software de la nueva máquina: quieren publicar entre 14 y 15 titulos al año para N64. ¿Y los 'licenciatarios'? Para ellos no habrá limites, pero si condiciones. Los cartuchos de los 'Third parties' deberán superar un riguroso control de calidad y, si son versiones de recreativa, se exige que los desarrolladores incluyan nuevos elementos en la versión doméstica.

¿Y eso es todo? ¿Qué pasa entonces con el controvertido tema de la exclusividad de las licencias? Pues que nosotros sepamos, no pasa nada. Imaginamos que también a los desarrolladores japoneses se les aplicará la misma 'norma', pero tal y como están las cosas no nos extrañaria que ese punto fuera borrado del guión. Pronto nos enteraremos.

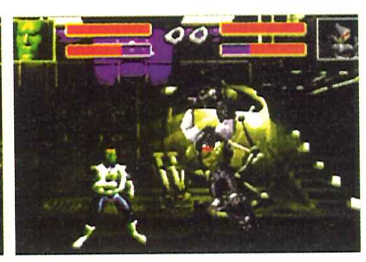
---

sorpresa Es uno de los títulos fuertes con los que cuenta la compañía inglesa

OCEAN CONFIRMA QUE 'LOBO' NO LLEGARÁ A EUROPA

• El juego está diseñado sobre estaciones de trabajo Silicon





Desde que Ocean presentara una versión beta de 'Lobo' en la última muestra de videojuegos celebrada en EE.UU., los que hacemos esta revista hemos estado suspirando por una 'eprom' que llevarnos a nuestra SNES. Para abrir boca, la filial americana de la compañia (inglesa, por cierto) puso a disposición de los maniacos de Internet unas cuantas imágenes renderizadas con personajes y caracteres en impresionantes poses. Pero no pasaron de ahi. Asi que, en vista de que la espera no surtia efecto, nos pusimos en contacto con los responsables en Estados Unidos para reclamarles alguna imagen en juego e incluso algún ROM. La sorpresa fue 'morrocotuda' cuando la respuesta a nuestra súplica fueron unas bonitas imágenes... que no veremos en Europa. Las pantallas están ahí arriba; la noticia fue confirmada a esta revista por Alison Morris, del departamento de marketing en Ocean UK.

Este juego, que como ya sabréis está siendo diseñado en estaciones Silicon, se basa en el cómic que se edita en USA bajo el mismo nombre. Seis personajes se enfrentan a vida o muerte sobre unos escenarios exquisitamente renderizados. 24 megas del ala para una historia que promete arrasar en el continente americano... durante este invierno. Fijaos si hay tiempo para rectificar la 'condenatoria' decisión que de momento nos ha dejado un tanto desilusionados.

---

*• **Enix** está disgustada, ¿qué le pasará a Enix? Pues la culpa la tienen los equipos de desarrollo para Nintendo 64 que les ha facilitado la Gran N. Resulta que Enix ha detectado un **montón de fallos** en el sistema que pueden dar al traste con todas las previsiones de la compañía 'rolera' para lanzar sus juegos. En concreto, **'Dragon Quest VII'**, que a decir verdad, ¿saldrá?*

*• **Virgin** no deja de aparecer en esta columna. ¿Qué ha hecho ahora la compañía británica? Algo de N64, es fácil de imaginar. Algo como que ha retrasado aun más las fechas previstas para sus dos lanzamientos de 64 bits. **'Ultra Soccer'** pasa de enero del 97 a ¡¡abril!!, mientras que **'Stacker'**, el juego de puzzles previsto para agosto, aparecerá en septiembre... si es que no se va a Navidades.*

*• Otro tema del que no podemos despegarnos: **'Worms'** en Super Nintendo. En el número anterior, quedamos en que el juego de los gusanos de Ocean estaría listo para abril, pero ¿recordáis que dejamos la puerta abierta a un nuevo retraso? Bien, pues se confirma lo peor. El cartucho no saldrá a la venta al menos hasta julio.*

*• Uno de los clásicos de **Disney** para esta temporada, **'Pocahontas'**, no verá la luz finalmente en España. Nintendo nos ha confirmado que la versión SNES de este 'docudrama nativo' no llegará a Europa por decisión de la propia compañía americana.*

*• **Acclaim** tiene previsto lanzar en mayo una versión para **Game Boy** de la película **'Dragon Heart'**, producción de la Universal que debería haber sido estrenada ya en USA. 'Dragon Heart' está protagonizada por **Dennis Quaid** y un pequeño dragón generado por ordenador al que **Sean Connery** se encarga de poner la voz.*

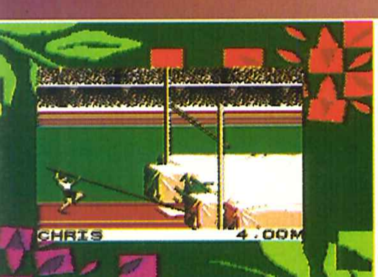
*• **Ocean** acaba de estampar su firma en uno de esos jugosos contratos que unen al 'Dream Team' de Nintendo. La compañía inglesa se ha convertido en el miembro número de **25** de su galería de desarrolladores estrella en 64 bits. Se estrenarán con **'Mission:Impossible'**.*

*• Parece que los rumores que hablan sobre un segundo **'Zelda'** para Super empiezan a tomar forma de noticia. Sin ir más lejos, uno de los responsables de Nintendo Japón manifestó hace días en diversos medios que entraba en los planes de la compañía japonesa lanzar un **'Zelda VI'**, para 16 bits, a lo largo de este año o quizá el siguiente. Alerta estamos.*

*• **Ubi Soft** ha confirmado a esta revista que la versión **Game Boy** de **'Street Racer'** está a punto de aterrizar en España. Aseguran los representantes de la compañía francesa que el lanzamiento se producirá antes del verano, y que el cartucho vendrá con sorpresas.*

THQ vuelve a poner de moda la... DEPOR

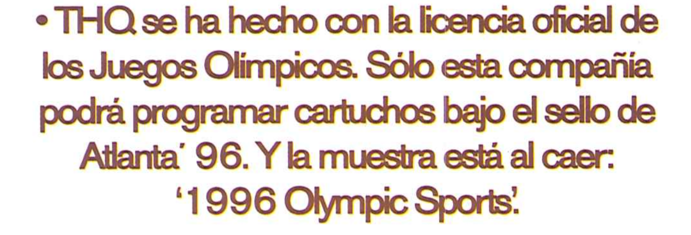
Unos cuantos idilios que se confirman. El de **Nintendo y THQ**, que ha resultado más sólido que el matrimonio (ahora lo llaman así) de los Príncipes de Gales. Y otro, el de THQ y las cuestiones deportivas: desde las conversiones a portátil de la serie deportiva de EA hasta la mismísima adquisición de los derechos olímpicos para videojuegos de Atlanta 96. **Menudo notición.** Así las cosas, no hubiéramos tenido perdón de Dios si en una de éstas no nos metemos de lleno en el **aluvión deportivo** que nos viene de las manitas de esta compañía californiana. Es el momento idóneo: los cartuchos están a punto de aterrizar. Son las páginas perfectas: así serán los juegos que volverán a poner de moda la **pasión por el deporte** en las consolas Nintendo.



Game Boy



Game Boy



• THQ se ha hecho con la licencia oficial de los Juegos Olímpicos. Sólo esta compañía podrá programar cartuchos bajo el sello de Atlanta' 96. Y la muestra está al caer: '1996 Olympic Sports'.

• Esta vez se ha ayudado de Probe y Tiertex para acometer las conversiones de los ínclitos 'NBA Live 96' y 'NHL 96'.

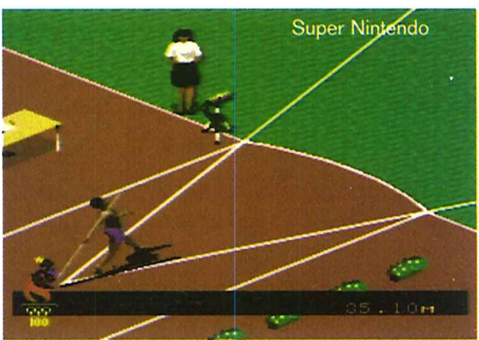
• La compañía americana prepara además un sinfín de sorpresas que disfrutaremos a lo largo de este año. Un avance: ¿Habéis oído hablar de un tal Mohawk?

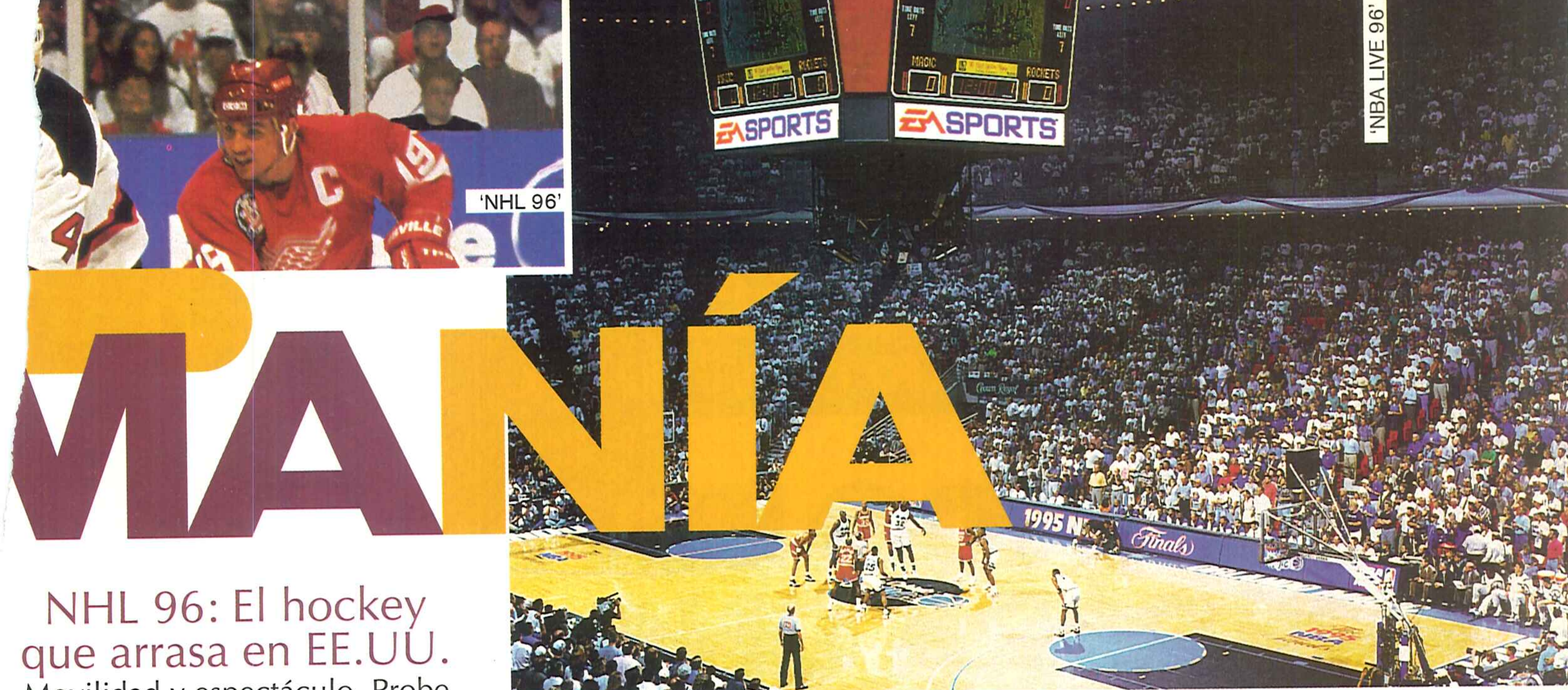
1996 OLYMPIC SPORTS: Ya está aquí el juego oficial de Atlanta 96

THQ publicará las versiones para Game Boy y Super Nintendo del título olímpico

La obra cumbre de THQ estará en mayo (lo dice ARCADIA) al alcance del pad. Llegará este ***'1996 Olympic Sports'*** *a Super y Game Boy bajo el sello olímpico que ha adquirido la compañía californiana en un alarde de eficacia y urgencia. Antes que nadie y rompiendo moldes. Pero, ¿dará la de cal o la de arena esta vez THQ? A juzgar por lo que hemos visto, tranquilos, que la cosa promete. El juego no sólo* ***tiene una pinta impresionante****: gráficos de 32 bits, animaciones soberbias, originalidad, creatividad, hasta diseño, sino que además reproduce el acontecimiento olímpico con modernidad y elegancia. El cartucho recoge las pruebas habituales -más atléticas que de costumbre- como el salto de altura, la pértiga, el lanzamiento de jabalina, los 100 m., la prueba de vallas, e* ***incorpora modalidades*** *como la natación, el tiro al plato o la prueba de arco. ¿Os suena 'Track & Field'? Será tan adictivo como la joya de Konami, pero subido a los morros gráficos del* ***ACM****. Siluetas estilizadas, grandes. Todo en Super y GB, donde se ha tenido que hacer un auténtico encaje de bolillos. O sea que tenemos nuevo 'crack' en puertas. THQ ha estallado de nuevo.*


Super Nintendo

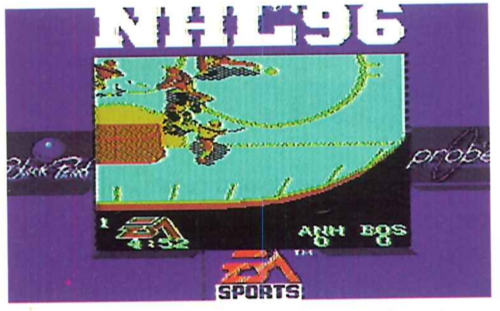

Super Nintendo



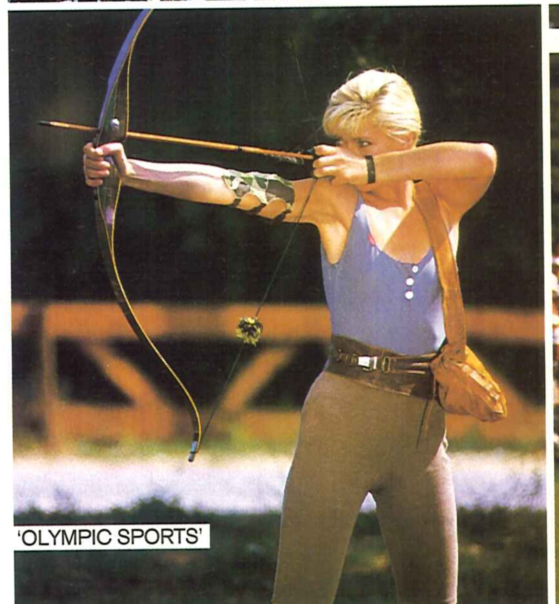
MANÍA

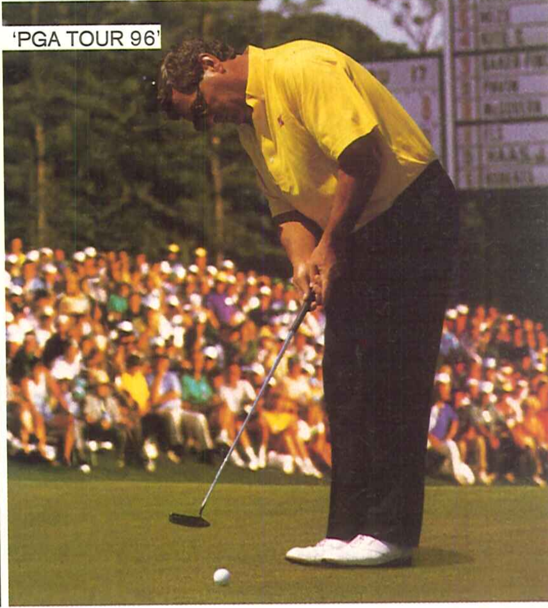
NHL 96: El hockey que arrasa en EE.UU.

Movilidad y espectáculo, Probe tiene las claves para construir un gran cartucho



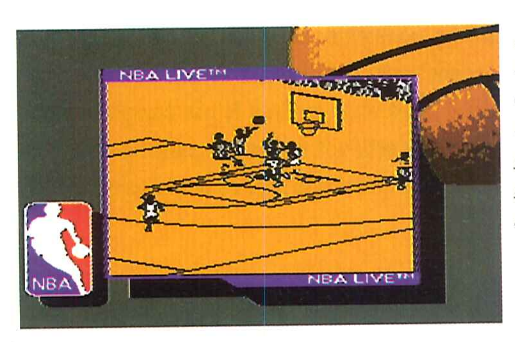
5 modos de juego, 26 equipos de la Liga profesional americana de hockey sobre hielo (más dos 'All Stars'), 4 megabits. Éstos son los números de ***una conversión exquisita*** *de otra leyenda EA realizada por* ***Probe****. Todo un señor cartucho (gráficos brillantes, animaciones suaves, control extraordinario) que os espera en* ***abril****.*





NBA LIVE 96: ¿Qué narices han hecho para meter todo eso aquí dentro?

Todos los jugadores, todos los equipos, así es el baloncesto americano visto por Black Pearl y Tiertex



La primera impresión que tendréis ante este cartucho es que es imposible, que no se puede, que no hay espacio en sólo 4 megas para un 5 contra 5, 2 canastas, perspectiva isométrica, nombres de ***jugadores reales****, cambios, estrategias, tapones, mates y* ***todo el sabor de la movida del 'basket' yanqui****. Pero frotaos los ojos y prestad más atención. Sí se puede, sí es posible. THQ lo ha conseguido de nuevo y sólo tendréis que esperar unos días para comprobarlo en vuestras Game Boy. En* ***'NBA Live 96'****, otra de las licencias clave de Electronic Arts, jugaréis con todos los equipos de la NBA, en modo arcade o simulación, con una opción de password para salvar la temporada, en colores y con marco 'made in Super Game Boy'. Y os hartaréis de machacar la canasta, de taponar tiros, de capturar rebotes...*

PGA TOUR 96: El golf será así

16 megas y chip SA-1, el cartel tecnológico grita ¡cómprame!

Pronto, en ***abril****, la conversión del aplaudido* ***simulador de golf*** *de EA aterrizará en las Super nacionales. Será de la mano de THQ y apostando por la* ***tecnología*** *y el realismo. La primera, por obra y gracia de un placa de 16 megas que incluirá chip* ***SA-1*** *(uno de esos milagros de Nintendo que* ***multiplica la capacidad de cálculo de la CPU****). Y la segunda, ofreciendo jugadores reales, rostros y siluetas digitalizadas, gráficos limpios y una abultada carga de opciones (mapas del recorrido, repetición instantánea) en la que sólo los palos no estarán incluidos. Añadiremos jugabilidad para conseguir* ***el simulador perfecto****. La jugabilidad que marcarán 8 recorridos, otros tantos modos de juego (los de práctica en el saco) y un control fácil, asequible y rápido de manejar.*





Nintendo Españ
confirmado que
está trabajando
versión de **Don**
para Super Nint
Llegará en **navi**
promete cambios

Habrá cerca de 20 juegos para Super Nintendo a final de año

NINTENDO ESPAÑA PREPARA UNA AVALANCHA PARA 16 BITS

Aún no hay nada decidido sobre el desembarco EUROPEO de 'Mario RPG'

Nintendo España se ha puesto a trabajar duro en el plan de lanzamientos para SNES previsto para este año. **No quiere pausas entre novedad y novedad** y ya tiene planificada una campaña para 16 bits sorprendente. El primer dato revelador es que la Gran N piensa alcanzar la cifra de **20 títulos** disponibles para finales de año -unid esta cantidad a la proyectada por las compañias con licencia Nintendo y obtendréis unos 30 lanzamientos-.

Ya veis que la llegada de N64 no va a enturbiar el **objetivo de Nintendo: no dejar a sus usuarios de SNES sin novedades**. Y, puestos a ello, tampoco van a cambiar calidad por precipitación. Los títulos a los que hemos accedido no sólo prometen bastante, sino que algunos os van a dejar 'patidifusos'. Además de licencias de otras compañías, caso de Disney (**'Toy Story'** en breve, puede que 'Gargoyles' después) o Infogrames (**'Pitufos 2'** y nuevas aventuras de Tintín), la compañía japonesa quiere asombraros con cartuchos como **'Winter Gold'** (esquí con chip FX), antes 'FX Skiing', para antes del verano. Entre septiembre y octubre, saldrán dos RPG de categoría: **'Illusion of Time 2'** y **'Dragon Quest 3'**, ambos de Enix y en inglés.

Para las Navidades, Nintendo amenaza con dos bombazos. El primero, la **tercera parte**, ya confirmada, de **'Donkey Kong Country'**. Al mismo tiempo, en mitad de la vorágine N64, la filial española sacará **otro cartucho de excepcionales cualidades**. ¿Su nombre? En Nintendo no quieren soltar prenda, pero lo que sí nos han dejado claro es que va a **conmocionar el mundo del videojuego**.

Por último, **'Super Mario RPG'**. El cartucho de Square podría estar en todas las Super antes de Navidades. Nintendo quiere que el juego llegue traducido al castellano, pero también sabe que hay que vender muchas unidades para que el asunto resulte rentable. Existe un tira y afloja entre la Gran N y la compañía japonesa. Nosotros estamos tranquilos: sabemos que a la vuelta de un par de meses todo se habrá solucionado.



Esta es la caja japonesa de la versión NES de 'Dragon Quest III'. Enix trabaja a marchas forzadas en la conversión a Super Nintendo de este emblemático título, que los españolitos podremos degustar después del verano. Llegará en inglés, para que vayáis practicando.

La Gran N lanzará una auténtica bomba durante las navidades

cine Llegan las películas que inspiraron a Quentin Tarantino

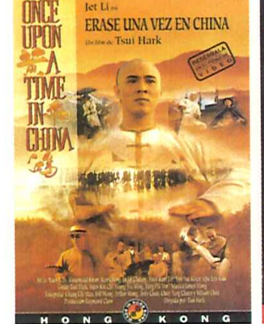


MANGA FILMS TRAE A ESPAÑA LO MEJOR DEL CINE DE HONG KONG

• «Modern Day Action», «Heroic Bloodshed», «Categoria III», pronto empezaremos a familiarizarnos con términos como éstos

Manga Films se ha encargado de traer a España un tipo de cine cada vez más reivindicado (y de moda) bajo un sello que promete manga en vivo, emociones reales. Los primeros lanzamientos 'made in Hong Kong' llegaron a finales de febrero: «Sex and Zen» (Michael Mak, 2.995 ptas.), «Érase una vez en China» (Tshui Kark, 2.995 ptas.) y «Top Fighter» (Toby Russell, 1.995 ptas.). Y ya hay hasta 9 títulos en cartera, como «Full Contact», «City on Fire», «El Furor del Dragón», «Una historia china de fantasmas»...Objeto de culto para ciertos cineastas independientes, este cine sale de una etapa marginal a la que pusieron fin la comercialización de la obra de John Woo y el interés de Tarantino por él.

Grandes nombres y una terminologia que pronto dejará de sonaros a chino aterrizarán en una colección que promete 30 títulos con estrellas como: Bruce Lee, Jet Li, John Woo, Jackie Chan, Tshui Hark, Samo Hung... y términos como Modern Day Action: estilo Kung Fu; Heroic Blooshed: los tiroteos sustituyen a los golpes que suenan a FX (la firma de Chow Yun-Fat significa que va de Heroic) y Categoria III : sexo y violencia 'preocupante'.



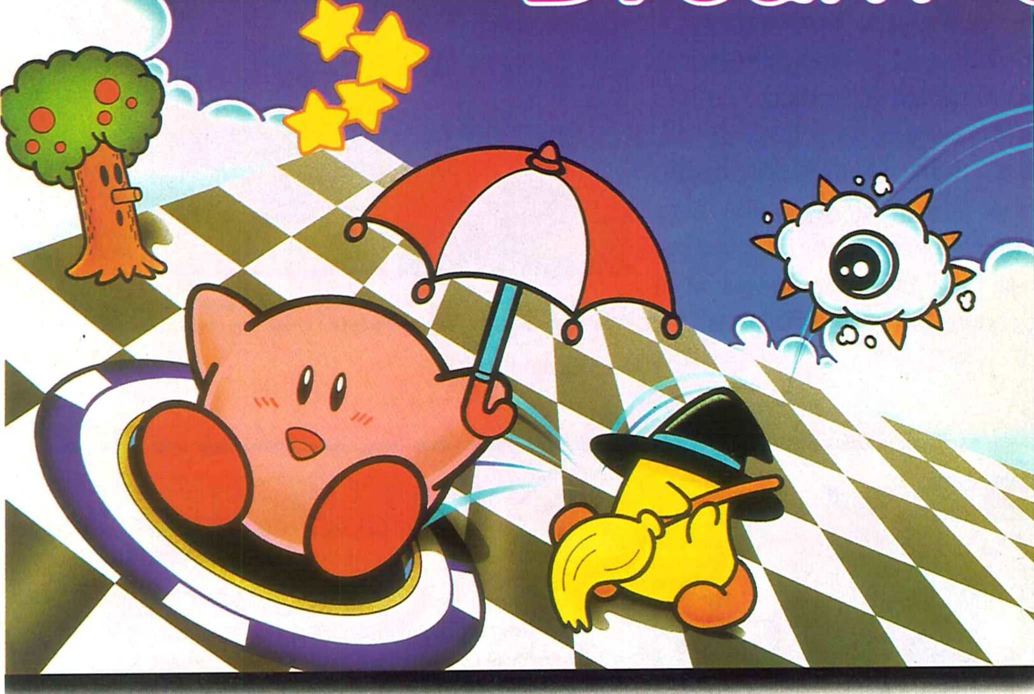


Dos de las primeras peliculas 'made in Hong kong' que aterrizaron en España. Ambas han abierto la puerta a la llegada de un género polémico, delicado que seguro que alcanzará gran éxito.

SUPER NINTENDO

Kirby inventa la diversión bajo par

Kirby's Dream Course





Golf a dos bandas. *En el modo dos jugadores no hay límite de golpes para cada golfista. Se trata, simplemente, de embocar la bola antes que el otro.*



Los grandes personajes del videojuego se distinguen tanto por su **carisma** como por su capacidad para adaptarse a los nuevos tiempos, de no quedarse estancados. Ahí tenéis el caso de Kirby, que lejos de conformarse con protagonizar juegos de plataformas durante toda su carrera no se lo pensó dos veces y se metió a **golfista profesional**. ¿Os preguntáis por qué hablamos en pasado? Muy fácil, y también muy curioso: 'Kirby's Dream Course' estuvo anunciado hace ya varios meses (entretanto salió en EEUU o Inglaterra), se nos cayó de la lista de lanzamientos, después se rumoreó que iba a ser **reprogramado**, volvió a la carga y, finalmente, llega a nuestro país exactamente sobre las mismas bases que comentamos al principio de todo este tinglado.

Menos mal que a la rosácea mascota de **Hal Laboratory** se lo perdonamos todo con tal de tenerla con nosotros. Esta vez protagoniza un juego de golf muy especial en el que la **pericia y la puntería** cuentan tanto como la estrategia a la hora de superar con éxito sus ocho fases. El planteamiento es simple: en cada hoyo aparecen varios enemigos y una serie de obstáculos a superar (bunkers, desniveles, etc.). Kirby, haciendo las veces de bola, debe rozar a los enemigos para eliminarlos. Cuando sólo quede uno, ése se convertirá instantáneamente en el agujero en el que tenéis que embocar para pasar al siguiente nivel. Todo esto, claro está, con el menor número de golpes posible. Por dos motivos: el primero, para obtener un buen score, y el segundo, porque un contador de tomates hace las veces de barra de energía y baja cada vez que falláis un golpe.





Un **poco** de estrategia antes de **dar el golpe**



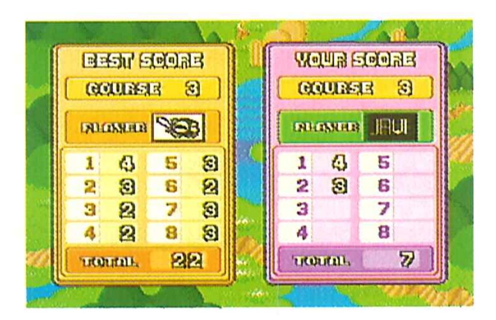
La estrategia es un componente fundamental en 'Kirby's Dream Course'. Antes de dar el primer golpe conviene **estudiar a fondo el perfil** completo del hoyo (pulsando el botón Y), ver los **obstáculos** con los que os vais a encontrar, la situación de cada enemigo, los poderes que podréis conseguir y reconocer el relieve, algo que es posible gracias a la perfecta **sensación 3D** que ofrece el suelo.



¡Chúpate esa! *Esto que veis no es fácil de conseguir. Embocar de un sólo golpe tiene como premio una vida extra.*

El nuevo Kirby sorprende abandonando su línea plataformera y ejerciendo de pelota de golf.





Objetivo 22. *Cada fase presenta una tarjeta ideal de golpes que tenéis que igualar para terminar 'bajo par'.*

eStá En acCióN
El diseño de los hoyos y la magnífica sensación de relieve que tienen.

nO eStá En acCióN
Las partidas no tienen todo el gancho de los anteriores juegos de Kirby.

'Estilo *Nintendo*' **para acabar** *bajo par*

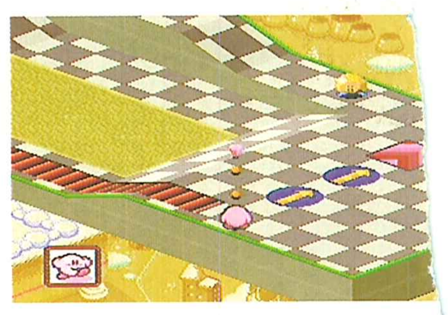
El avance de Kirby en su nuevo juego se rige por el mundialmente famoso **'estilo Nintendo'**. Eso significa que se puede dar el caso de que lleguéis hasta el enfrentamiento final con el rey Dedede sin haber terminado todos los hoyos 'bajo par'. Por eso el cartucho incorpora una **batería para grabar** el avance que, además de salvar la partida cada vez que completáis una de las **ocho fases** (con ocho hoyos cada una), os permite volver a jugarlas tantas veces como queráis.







Mas vale tarde que nunca. A pesar de los rumores de que iba a ser reprogramado, al final el juego no ha cambiado respecto a la versión que ya salió en otros países.



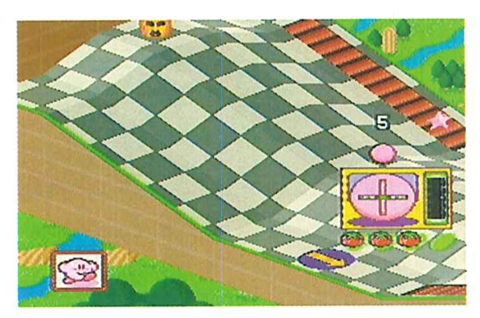


Apunta bien, Kirby. Una práctica línea de puntos os permite afinar bien la dirección de los golpes. Manejando el botón direccional podéis girarla e incluso elevar la bola.

El factor de estrategia está en que tenéis que **pensar** cómo **salvar los obstáculos** (pendientes sin valla protectora, saltos en el vacío...) y el **orden adecuado para 'atacar'** a los enemigos aprovechando las posibilidades de Kirby. En este sentido podéis calcular la **dirección del golpe**, los **efectos y su potencia**, y utilizar los poderes que el 'gordo' va adquiriendo a medida que avanza: **volar, congelar el agua** de un estanque o convertirse en un tornado. Dónde y cuándo utilizar cada uno es una decisión vital para el desenlace del hoyo.

Técnicamente, el juego cuenta con la posibilidad de grabar partidas al más puro estilo Nintendo: podéis volver a jugar cada fase para mejorar vuestra tarjeta (hay medallas y premios para los mejores). Además, los gráficos utilizan un dibujo de damero en todos los suelos que sirve para alcanzar una sensación de **relieve soberbia**, imprescindible para ganar la precisión necesaria en un cartucho de este tipo.

Ya veis que **este nuevo Kirby no es el de toda la vida**. Que ha cambiado de género, que no tiene tanta acción como en sus anteriores aventuras y que quizá exija un poco más de paciencia al jugador, pero no nos lo neguéis: sigue teniendo ese toque tan "kitsch" que siempre le ha distinguido y aupado.



Cuestión de potencia. Con esta cruceta y una barra de energía controláis los efectos y la potencia de cada golpe.



Chispa



Tornado



Piedra



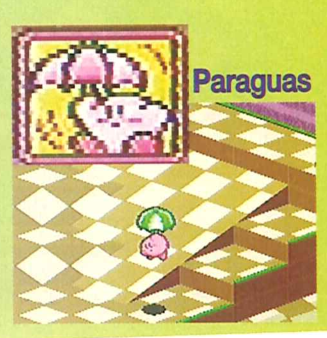
Rueda

Hielo

Salto



Erizo



Paraguas



Fuego



Ovni

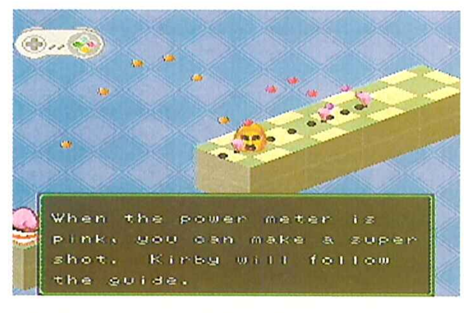
El **bueno***:* **Kirby** *en sus* **nuevas formas** *y* **facetas**

El protagonista de todo este cotarro es Kirby, que aprovecha su oronda figura para convertirse en pelota de golf con alguna que otra habilidad que ya quisieran Ballesteros, Olazábal y Cía. En el juego no sólo podéis controlar la potencia, la dirección y los efectos de los golpes, sino que también vais recogiendo hasta **diez poderes adicionales** que os sacan de más de un apuro. Gracias a ellos, Kirby puede **correr transformado en rueda, frenar sus caídas** con un paraguas o **volar montado en un Ovni.**

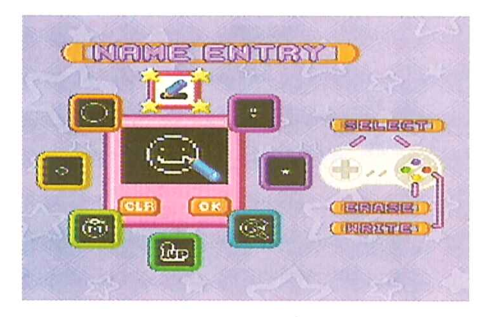
os feos: ¿Enemigos *u* obstáculos?



Gordo, Kracko o **Whispy Woods**. Cuidadito con esos nombres, que son enemigos difíciles de pelar. Eliminaréis a algunos con un **simple roce**; otros, más malvados, intentarán que os paséis de golpes, de par y de todo. ¿Que cuáles? Pues **árboles, bunkers, o zonas** que cambian la dirección de la bola o la **transportan a otro lugar del hoyo**.



Queda demostrado. *El 'Demo Game' se encarga de enseñaros paso a paso todas las técnicas del juego.*



Iconos personalizados. *Esta opción os permite construiros vuestro propio icono para identificaros en la partida.*

La pericia y la estrategia se dan cita a partes iguales en cada uno de los hoyos del recorrido.



DEMOPLAY SELECT

EXIT



Peligro. *En golpes como éste hay que tener cuidado, porque Kirby puede acabar cayendo al vacío.*

Y el malo: **Dedede** *está* **detrás** *de todo esto*



Después de **superar las ocho fases**, ¿se acaba todo? Es evidente que no, que tiene que haber una traca final. Y también está claro que el lado oscuro de Kirby se llama Dedede. Un gordinflón al que esta vez tendréis que **sacar** literalmente **a pelotazos** de la pantalla.

NINTENDO/Hal Laboratory

8 Megas - Cont.: Graba partidas
3 Vidas - 0 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: El genial Kirby deja las plataformas y se convierte en pelota de golf con un elevadísimo sentido de la estrategia.

• Desarrollo: Ocho fases con otros tantos hoyos cada una: al final, enfrentamiento con el rey Dedede. Entretenido modo para dos jugadores.

• Tecnología: Sorprende por la perfecta sensación de relieve que ofrecen sus campos, por la pila que salva el avance y por el pelín de modo 7.

• Duración: Podéis llegar al final sin haber conseguido el par de cada hoyo. Después toca volver a jugárselos para conseguirlo. Y es complicado.

• Gráficos Los escenarios están bien acabados: el punto justo de color y un relieve perfectamente conseguido. **92**

• Sonido El juego es un continuo desfile de efectos sonoros. La música queda en segundo plano, con melodías alegres. **86**

• Movimientos Kirby consigue reunir un montón de simpáticas habilidades a medida que avanzáis. **90**

• Jugabilidad Fácil de controlar, difícil a la hora de dominar la potencia y las distancias que recorre la bola. **87**

• Entretenimiento No es el juego de Kirby que más atrapa, pero vale para los que siempre quieren algo de estrategia. **85**

• Opinión Por **Javier Abad**

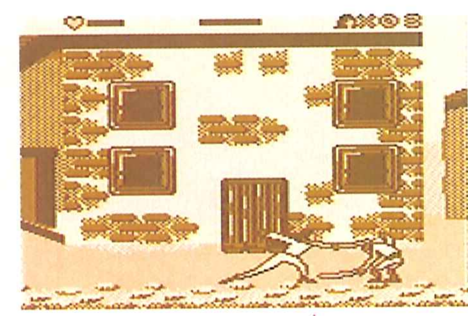
Para los fans de Kirby, este cartucho resultará **muy diferente** a lo visto hasta ahora. Despedimos a las plataformas y nos damos de bruces con un juego de golf un tanto especial, de **gráficos diáfanos** y un **control notable**, que tiene en el **componente estratégico** uno de sus mayores alicientes. También en el **modo 2 jugadores**.
Pero **le falta algo**. Le falta salsa, más tirón, capacidad quizá de llegar a un público mucho más amplio.

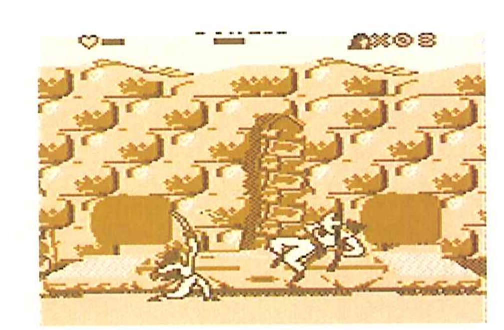
• Recomendación

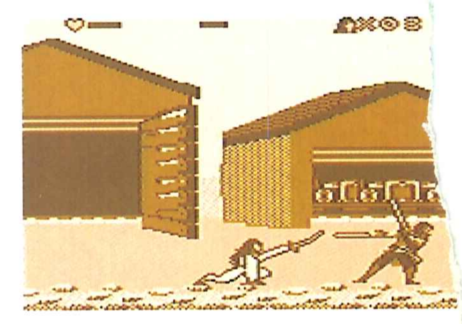
Un Kirby diferente que gustará a 'golfistas' y estrategas. **88**

•Alternativas

Juegos de golf más o menos habituales: **'T&E Country', 'PGA Tour', 'World Masters'...**







Tu mejor ocasión para disfrutar de un juego 'pirata

¡Por fin! Cuando ya casi lo habíamos dejado por imposible, parece que Acclaim ha dado con una licencia cinematográfica a su medida y con un juego que realmente sabe sacar partido de ella. Y eso que el tema ya era polémico: la película no es muy afortunada, pero los americanos acertaron con **la versión de Super Nintendo, y ahora mantienen esa buena línea en el cartucho para Game Boy.**

El planteamiento es el mismo. Seguimos asistiendo a un duelo de espadas constante entre **Morgan Adams**, la pirata protagonista de la aventura, y el resto del mundo, reducido en este caso a un puñado de enemigos tan *piratescos* como ella y que, aunque se empeñan en repetirse, no cansan tanto como en otros ***beat'em up***. Así, entre scroll lateral constante y espadazos a izquierda y derecha, se desarrolla un viaje por el Caribe que os lleva a visitar lugares como la prisión de Su Majestad, a pelear sobre el techo de una carreta en movimiento o a hacer frente a un motín en el «Morning Star». ¿Con qué objetivo? Como la cosa va de piratas, los guionistas del filme hicieron alarde de su originalidad y pusieron a la **Davis** a buscar el mapa de un tesoro.

En el juego, tras acabar algunas fases, vais reuniendo pedazos de ese mapa que os lleva precisamente hasta la **Isla de las Cabezas Cortadas**, en la que transcurren los últimos actos.

Técnicamente los **gráficos** son **limpios** y en los personajes se ha optado por reducir los **detalles físicos al mínimo para ganar en nitidez y**, aunque no lo parezca, en **realismo**, porque gracias a ello las animaciones son más claras.

Mención aparte merece el **control, casi siempre fiable**, y la sustanciosa variedad de movimientos, que aumenta conforme avanzáis. Ya sabéis, aprovechad la oportunidad que os brinda **'CutThroat Island'**, porque hoy en día la piratería está muy mal vista en esto del videojuego.

CutThroat Island



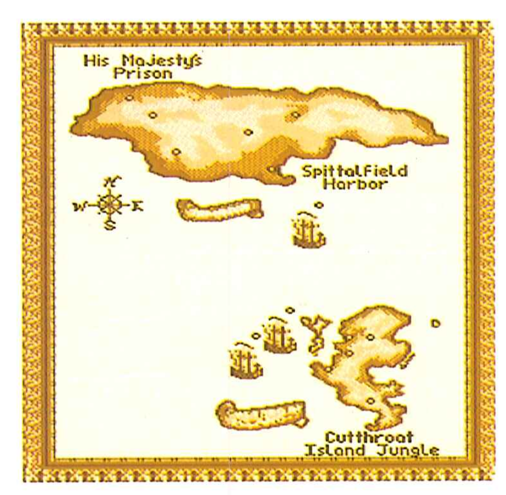
cción en movimiento. *En este nivel, tenéis que luchar obre el techo de una carreta que se mueve a toda velocidad ; además, preocuparos de esquivar algunos obstáculos.*

eStá En acCióN

La gama de golpes es muy completa y aumenta conforme avanzamos.

nO eStá En acCióN

• Puede que le falte algún nivel de dificultad más.



En busca del tesoro. *Una historia de piratas no sería lo mismo sin isla del tesoro. Esta vez tenéis que ir recogiendo distintos trozos del mapa que os indica el camino hasta ella.*

Un espadachín de primera división

La pirata que protagoniza la aventura no está nada mal. No lo decimos porque sea guapa o fea, sino por sus **recursos para deshacerse de** todo enemigo que se acerque a dos pasos de ella.
De entrada ya tiene un inventario de movimientos a la altura de las circunstancias, pero es que después **va ganando nuevos ataques especiales** conforme vosotros avanzáis en el juego.



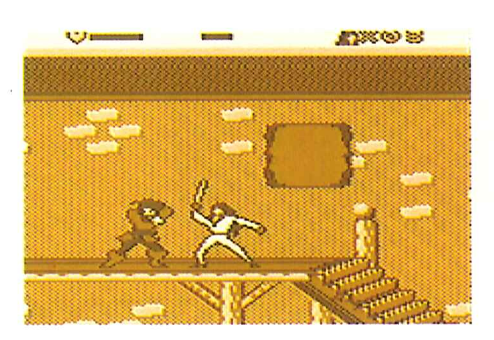




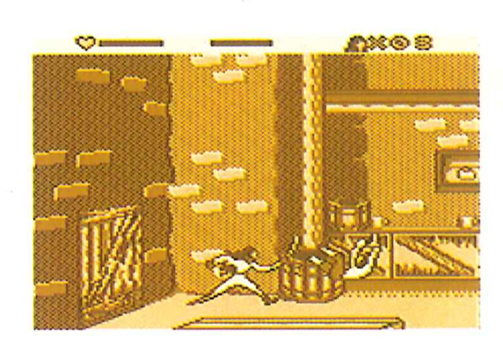
Una acertada versión de la 'peli' de Geena Davis que triunfó en la Super. Ya teníamos ganas de que Acclaim cumpliera en GB.



¿La pirata 'Tarzán'? *Más allá de la mitad del juego viajáis a 'CutThroat Island'. Allí os esperan los animales de la jungla.*



¡En guardia! *Este jefe de fase utiliza su látigo para intentar venceros. Tranquilos, que no en todas las fases hay uno.*



ACCLAIM/Soft. Creations

2 Megas - Continuaciones: 3
3 Vidas - 0 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Puro 'beat'em up' de avance lateral en el que los puños se cambian por espadas y los golpes por sablazos.

• Desarrollo: Fiel a la película. En sus más de 8 fases debéis encontrar los trozos de un mapa que lleva al tesoro de la Isla de las Cabezas Cortadas.

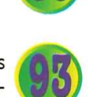
• Tecnología: No está programado para Super GB, pero nos gustan la nitidez de escenarios y el realismo y la suavidad de los movimientos de Morgan.

• Duración: Un nivel de dificultad único no es mucho, pero cualquier despiste durante la pelea os puede llevar a perder una vida.




• Gráficos Claridad a tope. Los fondos justos para que se vea la acción, y los sprites no muy detallados, pero definidos. **91**

• Sonido Deberían haberse estirado con algún efecto más, aunque la música cumple con sobriedad. **80**



• Movimientos Las animaciones sorprenden por su realismo, y lo de ir ganando golpes especiales es todo un acierto. **93**

• Jugabilidad Ciertos problemas de control, pero buena respuesta del personaje. Buen ritmo en los enfrentamientos. **87**

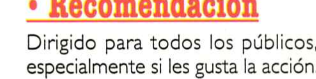
• Entretenimiento Al principio se muestra difícil, pero la acción te atrapa conforme vas dominando los golpes. **92**

• Opinión Por **Javier Abad**

Ya teníamos ganas de alabar un juego de cine hecho por Acclaim. Como 'beat'em up', este cartucho resulta **entretenido, variado** y roza la genialidad en cuanto a los movimientos de la protagonista.
Además, gráficamente no se complica la vida y opta por una **línea de claridad** frente a otras exquisiteces inútiles que beneficia claramente al desarrollo de la acción. Puede ser la opción perfecta para los que busquéis un juego con marcha.

• Recomendación

Dirigido para todos los públicos, especialmente si les gusta la acción. **91**



•Alternativas

Podéis probar con **'MegaMan IV'** o, puestos a ser temerarios, con **'Batman Forever'**.

SuPeR sTaRs

GAME BOY

¡Menos cuento y más marcha para este muñeco.

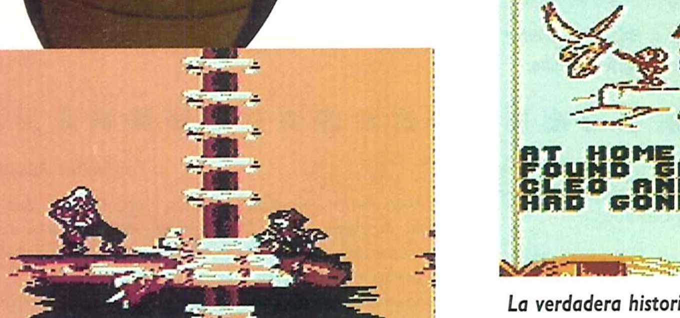
Hace un par de números, **Pinocho** visitaba estas páginas con un juego para Super de aspecto simpático, pero bastante sosote. Ahora vuelve a la carga con la versión de Game Boy, y amenaza con repetir planteamiento y resultados. Si nos acompañáis, veremos qué es lo que tiene que ofrecernos.

De entrada, parece claro que lo que Disney y Nintendo nos han preparado es una **versión geme del juego de 16 bits**, usando la tijera en algunos nivele pero manteniendo fidelidad al desarrollo del original.

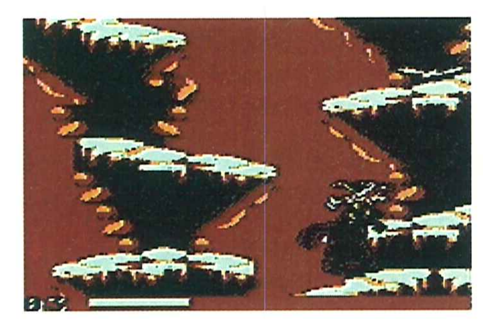
Los escenarios son prácticamente los mismos, y aquí e. obligado y de justicia apuntar que la variedad es total: **ocho fases, ocho decorados distintos**. No hay colores ni marco para Super Game Boy, pero a los gráficos no se les pueden hacer demasiados reproches.

Centrándonos en la acción, las **plataformas** siguen llevándose la mayor parte del pastel si exceptuamos tramos como un brevísimo nivel protagonizado por Pepito Grillo al principio del juego que ya carecía de sentido en la versión de Super y que nos sigue pareciendo igual de inútil en ésta. En cuanto al **control**, **Pinocho** es una marioneta de madera y se mueve como tal, es decir, **lentamente**. Vaya, tampoco es que ofrezca demasiadas posibilidades de movimiento, pero es que **los saltos tienen una parsimonia apabullante** y la precisión de sus patadas es nula.

El **desarrollo** pretende ser **fiel al cuento** (ya sabéis, Geppetto, la ballena y todo eso) así que manda el **tono infantil** mezclado con una falta de gancho que seguramente **aburrirá hasta a los pequeñines más voluntariosos**. Además, es tan **fácil** que se puede acabar en menos de una hora. De verdad que nos gustaría poder decir lo contrario, pero, de momento, estamos muy contentos con el tamaño de nuestra nariz. No queremos sorpresas.



La verdadera historia. *Entre fase y fase podréis recordar las escenas originales del libro de Pinocho.*



De entre las sombras. *Este nivel os obliga a hacer frente a enemigos y plataformas llegados de la oscuridad.*

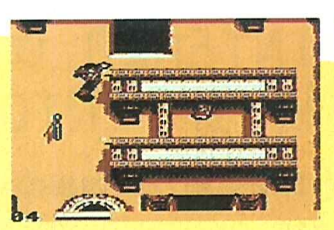
Pinocchio



LASER
LIGHTYEAR
SHERIFF
TOY
STORY
(JUGUETES)
PIXAR
ANIMATION STUDIOS
Banda Sonora Disponible en Cassette y Compact Disc de
Walt Disney Records
Presentada por BUENA VISTA INTERNACIONAL SPAIN, S.A.
Distribuida por LURENFILM, S.A.
© THE WALT DISNEY COMPANY
Walt Disney Pictures
Acceda a MOVIE PLEX de Buena Vista Internacional en INTERNET: http://www.disney.com/BVI/
PARA TODOS LOS PUBLICOS
¡VISITA LA PÁGINA ESPAÑOLA DE "TOY STORY(JUGUETES)": http://www.teknoland.es/toystory. Y PARTICIPA EN EL FANTÁSTICO JUEGO QUE TE PUEDE LLEVAR A LOS ESTUDIOS PIXAR!


TOY STORY
(JUGUETES)
Nintendo
TM and ® are trademarks of Nintendo Co. LTD.
© THE WALT DISNEY COMPANY © Disney
Nintendo Acción

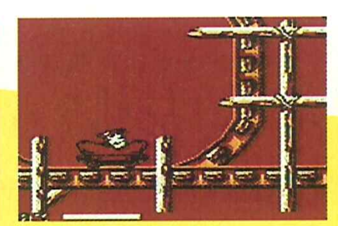
Una **historia** clásica **narrada** en ocho **fases**



Fase 1: Un paseo por los laberintos de la ciudad en busca de su hada madrina.



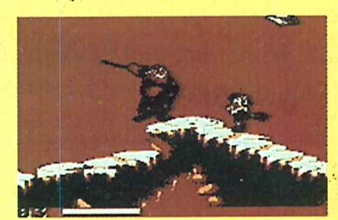
Fase 2: Pepito Grillo en lucha contra un ejército de polillas. Apenas dura unos segundos.



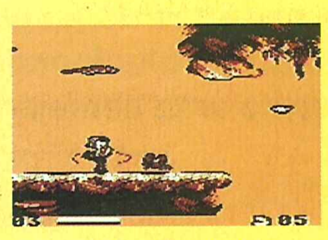
Fase 3: Pinocho en la montaña rusa. Cuidado con saltar o agacharos cuando no debéis.



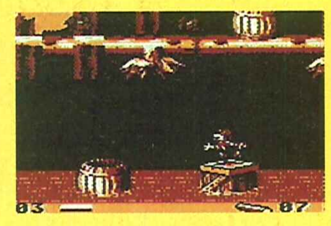
Fase 4: Seguimos en el parque de atracciones. Esta vez, Pinocho acaba colgado de un globo.



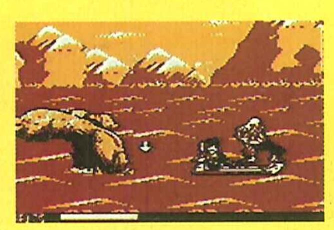
Fase 5: Escalada 'plataformera', evitando enemigos con jefe incluido esperando al final.



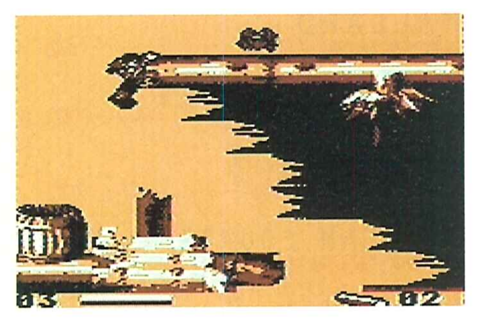
Fase 6: En el fondo del mar, tenéis que coger aire y preocuparos de los cangrejos.



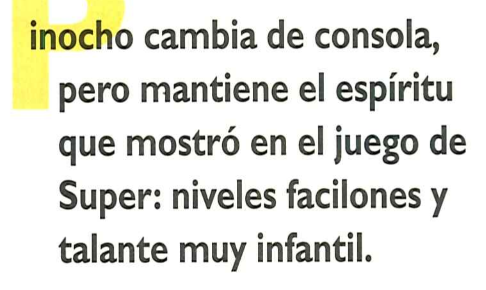
Fase 7: Más plataformas en el interior del estómago de la ballena que se tragó a Geppetto.



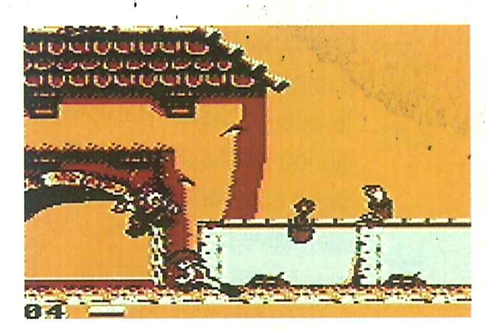
Fase 8: La aventura termina con Pinocho y Geppetto huyendo en una frágil balsa.



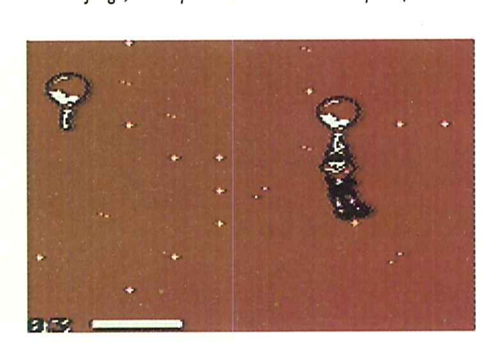
¡Salta Pinocho! *Aunque en sus fases se alternan varios estilos de juego, se ve que a Pinocho le tiran las plataformas.*



Pinocho cambia de consola, pero mantiene el espíritu que mostró en el juego de Super: niveles facilones y talante muy infantil.



Quedaos con esa cara. *Sí, porque asistís a la aparición de uno de los escasos enemigos que salen en el juego.*



eStá En acCióN

• Que las compañías también se acuerden de los más pequeños cuando programen sus juegos.



nO eStá En acCióN

• Que se confunda lo infantil con lo facilón, falto de ritmo y hasta soso.



DISNEY- NINTENDO
NMS Software

2 Megas - Cont.: Infinitas
5 Vidas - 3 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Aunque ciertos tramos de algunas fases intenten dejarnos en mal lugar, hacednos caso y decid que 'Pinocchio' es de plataformas.

• Desarrollo: Son 8 fases fieles al cuento dentro de lo posible. Faltan algunas de la versión Super, pero está hasta la de la persecución de la ballena al final.

• Tecnología: Un clásico como Pinocho no daba para muchos alardes, pero la verdad es que tampoco se han esforzado mucho en este apartado.

• Duración: Si os decimos que nos lo acabamos en menos de una hora no nos llaméis presumidos. Es que es de lo más fácil y corto que se haya visto.

• Gráficos El sprite de Pinocho es bueno y hay un escenario diferente por fase. Lo malo es que casi no hay enemigos. **78**

• Sonido No contribuye demasiado a darle más ritmo a la acción, pero está a tono con lo que se espera del personaje. **73**

• Movimientos Pinocho y el scroll compiten para ver cuál es más lento. Sólo hay patadas (no en todas las fases) y saltos. **60**

• Jugabilidad El control es muy impreciso, el nivel de dificultad muy tierno y la duración mínima. No convence. **55**

• Entretenimiento Vale que esté pensado para niños pequeños, pero lo que no cuela es que sea tan insípido y lento. **60**

• Opinión Por **Tatoover**

¿Era necesario hacer esta versión? Porque después de ver lo flojito que era el juego de Super, nos podían haber ahorrado pasar por este trance. Estamos de acuerdo en que va dirigido a un público muy infantil, pero que no lo tomen como pretexto para programar un juego tan **fácil, corto y anodino**. Lo único que consigue salvar el tipo son los gráficos, aunque la **desesperada ausencia de enemigos** es demasiado sospechosa.

• Recomendación

Para primerizos que todavía frecuenten el jardín de infancia.



•Alternativas

Tenéis varios productos Disney mejores que éste para elegir. Si nos leéis ya sabéis de cuáles hablamos.

HUELE A NOVEDAD, HUELE A NINTENDO 64, HUELE A BUENOS JUEGOS, A MOVIMIENTO.

Los primeros meses claves del año están al caer. Atrás queda el oscuro invierno, con sus dudas, retrasos, anulaciones. La primavera está encima y este año vamos a vivirla con mayor intensidad todavía. Llega Nintendo 64 a Japón, la Gran N empieza a soltar nombres de juegos que vendrán, los licenciatarios andan revolucionados y el espectador está, pues eso, expectante ante semejantes olores.

EL SUBIDÓN

El **pato Donald** sigue ilocalizable. Es imposible pillarle en casa y ni siquiera responde al teléfono. No quiere ver a nadie que no tenga que ver con el caso del ídolo robado. ¡Mira que le hemos estado buscando para que nos diese su opinión acerca del subidón que ha pegado **'Maui Mallard'** en la lista de Super! Pero nada, él sigue dando lecciones de cómo debe comportarse un buen detective privado y no hay forma de separarle de la investigación. En fin, cuando por fin dé con la pista definitiva para resolver el misterio le contaremos que su juego ha subido al número **cuatro**.



Pos.	Juego	Compañía • Género	Ant.
1	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
2	KILLER INSTINCT	NINTENDO • LUCHA	=
3	DONKEY KONG COUNTRY 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
4	MAUI MALLARD	DISNEY • PLATAFORMAS	7
5	TINTÍN EN EL TÍBET	INFOGRAMES • AVENTURA	=
6	MORTAL KOMBAT 3	ACCLAIM • LUCHA	4
7	KIRBY'S DREAM COURSE	NINTENDO • GOLF	N
8	EARTHWORM JIM 2	VIRGIN • PLATAFORMAS	6
9	DOOM	OCEAN • ARCADE	8
10	CUTTHROAT ISLAND	ACCLAIM • BEAT'EM UP	=
11	MICROMACHINES 2	OCEAN • CARRERAS	9
12	I.S.SOCCER DELUXE	KONAMI • FÚTBOL	11
13	FIFA'96	E.A. • FÚTBOL	12
14	PINOCHO	NINTENDO • ARCADE	13
15	ZOOP	VIACOM • PUZZLE	14
16	POWER RANGERS FIGHTING ED.	BANDAI • LUCHA	20
17	MECHWARRIOR 3050	ACTIVISION • ARCADE	15
18	MEGAMAN X2	CAPCOM • ACCIÓN/PLATAFORMAS	16
19	NFL QUARTERBACK CLUB	ACCLAIM • FÚTBOL AMERICANO	17
20	FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL	ACCLAIM • BÉISBOL	19

EL MEDIOCRE

¡Pobre Pinocho! Tantos años luchando por conseguir ser un niño como todos los demás y, cuando por fin lo consigue, firma un contrato para transformar su aventura en **videojuego autobiográfico,** que a su vez culmina en dos versiones nada afortunadas. Suerte tuvo de que consiguiéramos salvar los muebles con la de Super y evitar en última instancia que visitase este apartado, pero con el juego de **Game Boy** no nos ha quedado más remedio. Su **falta de ritmo** y sus gráficos insípidos han sido los culpables de que a este 'Pinocchio' le quepa el dudoso honor de protagonizar «El Mediocre».



LA ENTRADA + FUERTE

'Cutthroat Island' ha tomado al abordaje la lista de **Game Boy** y sus piratas han terminado instalándose en el número **seis**. Lo suyo tiene mérito, porque sus galeones surcan los mares bajo el pabellón de **Acclaim**, que ya había sufrido varios naufragios con otras **licencias cinematográficas** anteriores. Esta vez, sin embargo, parece que todo va viento en popa, y sus golpes y sablazos resultan más convincentes que nunca. Además, cuentan que han encontrado el trozo que les faltaba de un mapa del tesoro muy especial: el número uno de la lista. La batalla con el resto de títulos que disputa esa plaza se presenta apasionante.

GAME BOY

1	DONKEY KONG LAND	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
2	MICROMACHINES 2	OCEAN • CARRERAS	=
3	RETURN OF THE JEDI	THQ • ARCADE/PLATAFORMAS	4
4	STREET FIGHTER II	CAPCOM • LUCHA	3
5	KILLER INSTINCT	NINTENDO • LUCHA	=
6	CUTTHROAD ISLAND	ACCLAIM • BEAT'EM-UP	N
7	ZOOP	VIACOM • PUZZLE	6
8	FIFA´96	THQ • FÚTBOL	7
9	FRANK THOMAS BASEBALL	ACCLAIM • BÉISBOL	=
10	MEGAMAN IV	CAPCOM • ARCADE	8

LA PROMESA

Que un mismo título levante 'tempestades' por partida doble (juego y película) no es algo que suceda a menudo, así que apuntadlo en vuestra agenda, en la página de momentos para recordar. Hablamos de **'Toy Story'**, la nueva pasada tecnológica de **Disney**, que nos tiene tachando en el calendario los días que faltan para su estreno en nuestros cines y contando al mismo tiempo los minutos que nos separan de disfrutar los **gráficos renderizados** del juego de Super. Hay un tercer argumento: enseguida aterrizará la versión **portátil.**



EL + BUSCADO

Nunca un cartucho había sido tan esperado como **'Super Mario RPG'**, ni tampoco hasta la fecha habíais tenido la ocasión de participar tan activamente en su búsqueda: ahora tenéis la oportunidad de convencer a Nintendo España para que se pongan a trabajar en la **traducción al castellano** del juego de Rol de Mario. Hacedlo y marcaréis un nuevo hito en la historia del fontanero: a la venta por **aclamación popular**.

N.E.S.

1	SUPER MARIO 3	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
2	TETRIS 2	NINTENDO • PUZZLE	=
3	MEGAMAN 5	CAPCOM • PLATAFORMAS	=
4	EL REY LEÓN	VIRGIN • PLATAFORMAS	=
5	CHIP´N DALE 2	CAPCOM • PLATAFORMAS	=

EL REY DEL NÚMERO 1

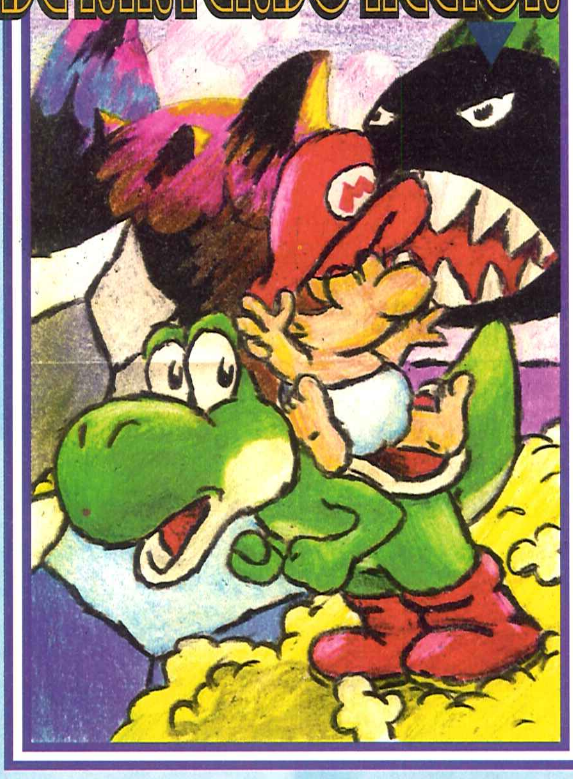
Nintendo se ha ganado a pulso figurar este mes en este apartado. No sólo porque **copan los primeros puestos** de nuestro Pulso, sino porque, además, sus juegos acaparan buena parte de los **lugares de honor** de las listas. Calidad, cantidad... No le busquéis argumentos: simplemente lo **merecen**. De todas formas, que no se duerma nadie. Dicen, y es verdad, que el que se mueve no sale en la foto. Se acerca una nueva remesa de interesantes cartuchos que promete novedades. Seguro que Nintendo lo tiene claro: hay que seguir atacando.

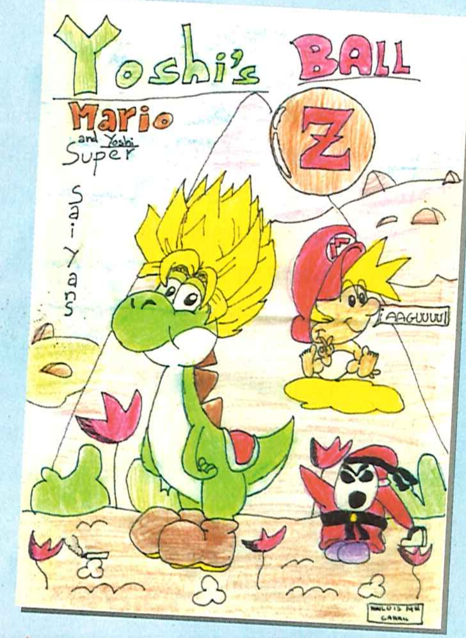
EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

Endika López Sánchez (Barakaldo)

¡Larga vida a Yoshi...y a Mario! Y no hay más que hablar. Nos rendimos ante la evidencia. Así que disfrutad con este monográfico.







Luis Manuel Carril Rodríguez (La Coruña)





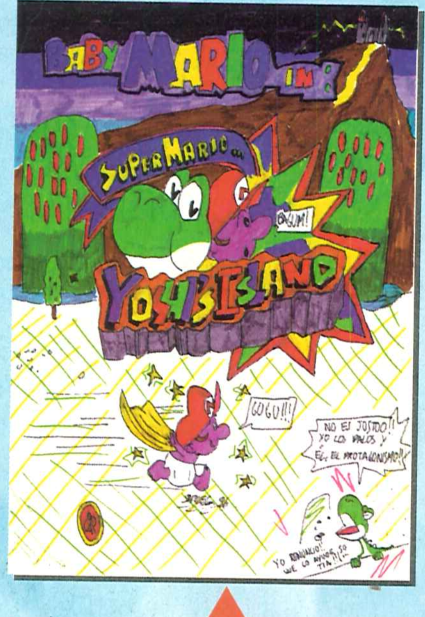
Óscar Gómez Martínez (Barcelona)



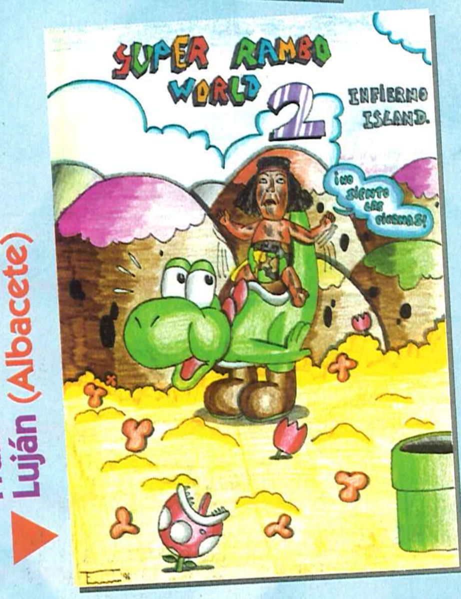
Álvaro Arregui Falcón (Zaragoza)



Enrique Leal García (Alicante)



Samuel González Lamas (Madrid)



Francisco José López Luján (Albacete)

Sí, no disimules que tú también estás enganchado a la fiebre Yoshi & Mario. Pues para que puedas controlar cuántas horas, minutos y segundos pasas con ellos o sin ellos, añorándoles, aquí tienes este reloj esperándote. Eso sí, primero mándanos un dibujo , vaya que "quien algo quiere, algo le cuesta".

HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Desesperadas

Borja del Moral Viera (Madrid)

No duermo, no como, no bebo, no leo, no voy al colegio, no veo la tele, no sé qué hora es, no sé como me llamo, no sé qué hacer, "no juego con mis consolas NINTENDO", no sé qué hora es, no tengo ni idea de qué es andar, no se (casi) hablar, no salgo, no descanso, no oigo música, no oigo a nadie, no juego con nadie, no hago deporte... ¡TODO ES CULPA VUESTRA!

Apresuradas

Albacete 31-1-1996

Bueno basta de rollos:

Power Rangers: S.NES

Borja González de la Aleja Sirvent (Albacete)

Que se agradecen

Espero que los empleados de Nintendo Acción [redacted] esten bien y que no se desgañiten trabajando duro.

Santiago López Marrero (Tenerife)

Con razón

lo primero que quisiera hacer es pediros perdón ¿Que por que? ¡por que no he comprado esta revista nunca, excepto los dos ultimos meses (Por el asunto Nintendo 64 o ULTRA64) Y me he dado cuenta que esta revista es coj..... esto alucinante, y Para

Juan Antonio Rodríguez París (Madrid)

De zombies

Roberto Vega Labanda (Zamora)

Hola, ¿hay alguien ahí? ¿vive alguien?
Si estás leyendo esta carta significa que estás vivo/a y si estás muerto enhorabuena eres el primer muerto que conozco que pueda leer, aunque la verdad es que no conozco a muchos. Bueno, basta ya de liarme por que las razones por las que estoy escribiendo

Literarias

LA LEYENDA DE ZELDA:
LA DESAPARICION DE LA ESPADA MAESTRA.

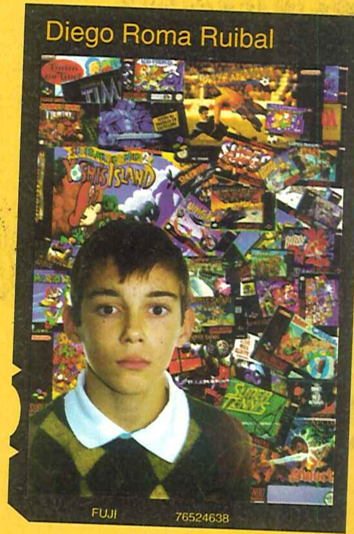
ESCRITA POR DANIEL BASALO CALVELO.

-Como es que has tardado tanto en recoger un poco de leña?
Link contesto muy excitado:
-Me ha pasado algo increible.Yle relato lo sucedido y su proxima mision.
-Por lo que me dices es algo grave,y siento no poder acompañarte pero yo ya estoy muy viejo para estas aventuras,en cambio lo que si puedo hacer es darte esta espada y este escudo los cuales han sido forjados por los herreros del sur,dicen que tienen propiedades magicas.

Daniel Basalo Caluelo (Meizenda, La Coruña)

¡Ahora tu imaginación tiene premio!





A falta de una, Daylos tiene dos mascotas, su lindo gatito (ojo a su enigmática mirada) y nuestro Donkey. Ahora, para miradas la de Diego, que en plan desafiante nos muestra un 'collage cartuchero'. ¿Quién da más? ¿Tú? Pues demuéstranoslo.



Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

Bandai estrena en Japón 'Dragon Ball Z:

GOKU se prepara para

La compañía japonesa ha vuelto a explotar el fenómeno Dragon Ball. El objetivo: volver a hacer del héroe un número uno en ventas. La estrategia: renovar para arrasar.

El sexto cartucho de la serie en SNES, el número 14 en la órbita de las consolas Nintendo, ¿el último suspiro de Goku para 16 bits?, acaba de salir a la venta en Japón. La 'Dragonball manía' tiene nuevo objeto de culto. Bandai, que todavía no le ha visto las orejas al lobo, no ceja en su empeño de endiosar cada vez un poquito más a su Goku, de explotar la pasión que se ha metido en el bolsillo a medio mundo. Ahora estamos aquí para celebrar una ocasión única: Goku salta de nuevo a la arena.



En el último cartucho de Goku, *Bandai ha combinado sabiamente lo más positivo de la saga Dragon Ball con ciertas innovaciones tecnológicas muy de moda.*

Hyper Dimension' en Super Nintendo

entrar en la Leyenda

Goku: **versátil, funcional e inagotable**. Una definición de nuestro peculiar diccionario de identidades. Cabría también **incansable**, pero eso, imaginamos, lo daréis por hecho. El súper guerrero, siempre en pie de guerra. Y Bandai, que no le va a la zaga. En el campo del videojuego Nintendo, Goku viene de un RPG que vio la luz a finales de año en Japón. En ese juego, bautizado como **'DBZ: Super Goku Den'**, ya se apreciaban algunas **mejoras técnicas**, novedades que dotaban a la serie de un carácter más actual. La renovación quiere completarse con el esperadísimo lanzamiento de **'Dragon Ball Z: Hyper Dimension', un 'fighting-game'** (volvemos a los orígenes) en la tradición de la serie que conserva intacta la **personalidad del producto** pero incorpora a la vez algunos detalles que quieren **ganar en jugabilidad** y, de paso, acercarse a las tendencias de los últimos juegos de lucha: **tridimensionalidad, definición, buena concepción técnica**.

Y así será. En la última joya de Bandai, a la **venta en Japón** desde principios de **marzo**, los diseñadores han abierto una nueva vía en el **tratamiento gráfico del juego**, para empezar. A pesar de que **intro y atmósfera iniciales permanecen intactos** (¡qué sería de este cartucho si se atentara contra sus bases!), los **gráficos** son ahora más **detallados**,

Aunque aún no hay una fecha confirmada, el juego podría llegar a España después del verano. Y Konami se encargaría de su distribución.



Hay más empeño en el tratamiento gráfico. *Los luchadores tienen más definición ahora y los fondos son más llamativos.*

Lo último en televisión



Diversas revistas niponas se hicieron eco del estreno de la nueva serie de televisión. Arriba tenéis algunos fotogramas de los primeros episodios.

'Dragon Ball GT' impactó en Japón

Como os informábamos en nuestro último número, **'Dragon Ball GT'** *se estrenó en la tele japonesa el 7 de febrero. En el primer episodio ya se adivinaba que las cosas habían cambiado y que la promesa de algo nuevo se habían cumplido con creces. Para empezar, el papel principal parece haber recaído en* **Pan, la nieta de Goku** *(hija de Son Gohan y Videl). Para seguir,* **Goku es de nuevo un chavalín** *(el Dragón Shenron le ha robado su madurez por orden de Pilaf) que debe encontrar otra tanda de 'Bolas del Dragón' para recuperar sus añitos. Y para terminar, se están añadiendo constantemente personajes a todo este embrollo, de forma que nunca flojee el culebrón. Y todo sin Toriyama. Y todo sobre un fondo de división de opiniones (nadie se las calla) que va desde el encantado de la vida hasta el fastidiado por cada imagen. Es cierto, DB GT ha impactado en Japón. Sólo queda que llegue a España para que nosotros también alucinemos.*



más precisos. Tanto en los personajes como en los fondos. En los primeros, además, se ha trabajado en el **sombreado** con el fin de dotarlos de volumen, y hasta en secuencias de **Morphing**: Boohl, uno de los personajes, podrá cambiar de forma desde una bola rosa a su propio cuerpo. En los segundos, en los decorados, se ha ajustado el detalle y la estética. Lejos de la linealidad y monotonía que ofrecían algunos escenarios de los anteriores cartuchos, Bandai ha diseñado esta vez **fondos más llamativos** y se ha decantado también por las **tendencias 3D** que acompañan a los últimos programas de lucha. Los **juegos de cámaras, de perspectivas** y los nuevos modos incluidos dotan de **profundidad** (algo engañosa, eso sí) a una acción que no se detiene nunca.



Las batallas aéreas *son ahora mucho más espectaculares. Gracias, sobre todo, a la definición de los escenarios y a la sensación de 3D reinante.*

'Dragon Ball Z: Hyper Dimension' cuenta con **diez luchadores**, exactamente el mismo número que encontraréis en el resto de la saga de lucha. Cambia el cartel, claro: Son Goku, Bezita, Bezito, Son Gohan, Piccolo, Freezer, Cell, Mister Booh y Boohl se enfrentan en un típico torneo a muerte, sobre **8 decorados diferentes** y, agarraos que esto es nuevo, **tres técnicas de lucha distintas**. Antes de pasar a explicaros lo de las técnicas, anotad también que los **indicadores de poder permanecen inalterables**: uno para el nivel de vida, otro para el de recuperación y un último para las unidades de poder que restan.

La primera de esas técnicas que os comentábamos lleva el nombre de

> Bandai ha tratado de acercarse a las últimas tendencias en juegos de lucha. Ha dotado a su DBZ de una sensación 3D que le desmarca del resto de la serie.

'Tsujoo Gijuutsu' (técnicas normales) y es la misma técnica que se ha empleado en el resto de juegos de la serie. La segunda es ***'Kodawansa'*** (técnica de la bala brillante) y se basa en el lanzamiento de bolas de fuego, que son diferentes para cada luchador. La última técnica es quizá la más llamativa. Se llama ***'3D Wasa'*** (técnica 3D) y pasa por la idea de **fabricar tridimensionalidad en la lucha**. Veréis, normalmente, las batallas y los ataques tienen lugar en un solo plano. Esta vez, con el **ataque 3D**, los persona-

Biografía de un HÉROE de la Súper

La saga, en España

Vamos a refrescaros la memoria de los cartuchos 'Dragon Ball' que han llegado aquí:

• **Dragon Ball Z**: *Noviembre de 1993. Aterriza en España 'DBZ: Super Butoden'. Y con él, un nuevo tipo de combates, magias, la posibilidad de encaramarnos al cielo gracias a la 'split screen' y un amplio plantel de diez personajes que a partir de ese momento pasaría a formar parte de nuestras vidas.*

• **Dragon Ball Z: La leyenda de Saien**: *Junio de 1994. Goku venía acompañado de caras nuevas (Pequeño Cell, Aki, Kujila o Tara) y repetía el mismo estilo de juego. Esta vez, sin embargo, el modo historia, además de hablar en francés, nos permitía elegir entre varios capítulos muy al estilo televisivo. Por cierto, en Japón tenía el original nombre de 'DBZ: Super Butoden II'.*

• **Dragon Ball Z: La última amenaza**: *Marzo de 1995. Llegan cuatro nuevos personajes (Songoten, Dabra, Bu y Kaioh Shin), pero nos dejan sin modo historia. Al menos, nos queda el consuelo de que a los nueve luchadores del plantel se les podía unir el Trunks del futuro después de introducir el truco correspondiente. En Japón, bautizaron a esta entrega 'DBZ: Super Butoden III'.*



Dragon Ball Z



Dragon Ball Z. La leyenda de Saien



Dragon Ball Z. La última amenaza

En esta tira *podéis apreciar paso a paso el 'morphing' que se marca Boohl. La técnica culmina con un golpe inesperado*

jes se verán desde un ángulo diferente (no siempre desde la izquierda o la derecha, sino buscando nuevas perspectivas como la frontal o la vista 3/4). La cámara no variará, el truco está en que **el jugador rotará sobre si mismo** proporcionando una apariencia **pseudo 3D** a la acción.

Nuevas modalidades de juego, que os explicamos en un recuadro adjunto, completan la **regeneración de ideas** de Bandai. Es posible que con las imágenes que os ofrecemos no podáis haceros una idea del cambio que se ha producido, pero seguro que sí notaréis en qué medida ha evolucionado una serie que está... por encima del bien y del mal.

Lo último de Dragon Ball para Super Nintendo trae novedades en todos los aspectos: en las técnicas de lucha, en los modos de juego, en sus 24 megas...



La atmósfera del cartucho *permanece inalterable. En juego podréis notar cómo evoluciona el panorama.*

Cuando TORIYAMA abandonó a GOKU

El **inesperado final** *de Dragon Ball Z sobrevino en el* **volumen número 42** *de la serie (julio, 1995). Junto al 'The End' de todos los personajes (un ojito a la imagen que os ofrecemos),* **Toriyama** *escribió una* **carta de despedida** *en la que argumentaba confusamente el desenlace del manga. Que no se encontraba bien, que se había acabado la magia.. el caso es que nuestro hombre dejó la historia más colgada que un tendedero. Y sin final, al menos lógico. Con Ubu y Son Goku en busca del viejo maestro de las artes marciales. ¿Qué vendrá después? Por lo que respecta a Toriyama, un* **nuevo manga***, eso sí, siempre que haya descansado lo suficiente. Y por la parte Dragon Ball, por aquí tenéis un recuadro en el que os hablamos de la* **serie de televisión** *que ha empezado a emitirse en Japón bajo el nombre de 'Dragon Ball GT'. Claro que sin nuestro Akira, la cosa no es igual. Han sido cerca de* **8.500 páginas de Goku...**

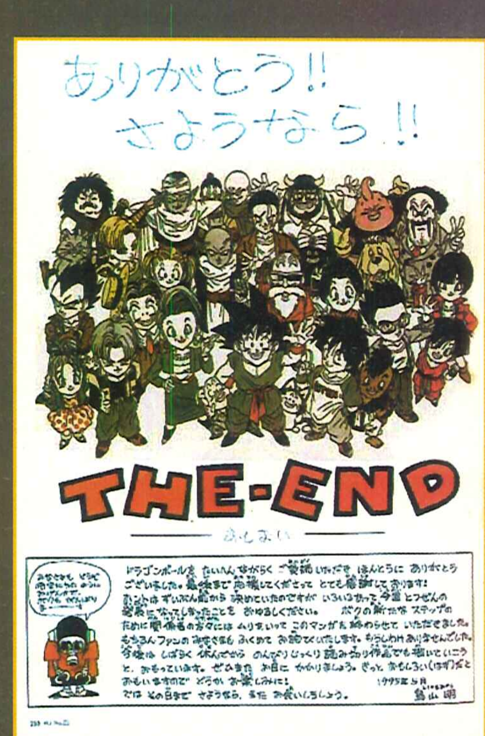


¿Qué trae de nuevo DB?

Evolución en el sistema de batalla



Dos nuevas **modalidades de juego** *aparecen en este 'DB Hyper Dimension'. El* **'Rush Battle System'** *faculta a algunos luchadores para emplear* **ataques demoledores***. Ocurre cuando dos personajes* **pelean uno muy próximo al otro***. Un* **aura amarilla** *rodea a uno de los participantes, que podrá infringir un daño abultado al contrincante. La* **'Futobashiwasa'** *consiste en que el* **jugador podrá lanzar** *a su adversario horizontal o verticalmente. Si es lanzado en horizontal, el scroll se desplazará y la lucha tendrá lugar en un* **nuevo escenario***. Si es en vertical, la lucha terminará en el* **aire***.*



La despedida *de los chicos 'Dragon Ball'.*

Weaponlord

Super Nintendo

NOTA IMPORTANTE:

Los botones X y L (Backstrike y Backthrust respectivamente) tienen la misma utilidad, aunque diferente fuerza. En estas paginas, nos referiremos a ellos como BST. Lo mismo ocurre con A y B (Forestrike y Forethrust). Ambos se resumen en la denominación FST. El resto de las denominaciones son:

AR=ARRIBA
AB=ABAJO
AD=ADELANTE
AT=ATRÁS

Los golpes más demoledores

En esta guía vamos a mostraros aquellos movimientos especiales que no vienen especificados en el manual. También vamos a explicaros cómo se realizan los 'combos' más importantes. Y ojo con esto, porque os hemos puesto cuál es la sucesión de movimientos que hay que realizar para lograr el golpe, pero ya veréis que esos nombres sólo aparecen detallados en las instrucciones del juego.

Por David García

360° Flame Strike

Mantén BST, presiona AD, AR, AD

Heart Strike

Mantén BST, presiona AR, AR, AB

Elbow Smash

Presiona AD, AD + FST

Zarak

El Señor de los demonios

Guillotine Strike



Mantén BST, presiona AB, AR, AR-AD

Power Vault

Presiona AT, AB, AD + FST

Warp Spider



Mantén BST, presiona AD, AR, AT

Widow Grip



Mantén BST, presiona AT, AB, AD

Movimientos Combinatorios

- **Decapitation:** Guillotine Strike mientras cae la niebla.

Korr

El Jefe de los guerreros bárbaros

Power Deflect



Mantén FST, presiona AD, AB, AT

Movimientos Combinatorios

- **Multiple Death-Combo:** Gut Slash, Gut Slash, Tarok Strike, Heart Strike.
- **Decapitation:** Death Combo + Tarok Strike.
- **Disembowelment:** Gut Slash, Gut Slash.
- **Head Pulp:** Decapitation + Tarok Strike.
- **Rib Cage Explosion:** Death Combo + Heart Strike.
- **Knockdown Two-In-One:** Elbow Smash, Heart Strike.
- **Six-Hit Combo:** Gut Slash, Backstrike, Firestorm.

Knee-Tarok



Presiona AD, AB, AD + FST

Power Push



Presiona AD, AB, AT + BST



DKC2

SUPER NINTENDO

Secretos a pares

*Hemos accedido a un par de modalidades secretas de este juego. La primera de ellas es un **test de sonido** que no tiene ningún misterio. Para llegar hasta él, basta con que elijas una partida nueva o borres alguna de las ya existentes. Después te sitúas en la opción **Two Player Contest** y presionas **Abajo cinco veces**. Entonces podrás deleitar tus oídos con **todas las melodías del juego**.*

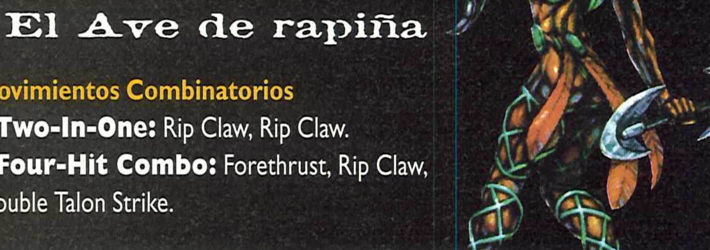
*Y ahora viene lo curioso. Si desde la recién aparecida opción **Music Test** vuelves a presionar **abajo otras cinco veces**, te encontrarás con un **Cheat Mode** junto a un **par de monos** leyendo una revista que dice **"Sad Mag"**. Algo así como **¡¡pobre revista!!***

50 Monos extra

*Al principio nos preguntábamos la utilidad de la sarcástica opción que comentábamos arriba, pero pronto dimos con la solución. Si nos **situamos sobre el mencionado 'cheat mode'** y presionamos **Y, A, SELECT, A, Abajo, Izquierda, A y Abajo** conseguimos 46 vidas más de las habituales, es decir **50 monos** que nos podrán sacar sanos y salvos de más de una situación comprometida.*



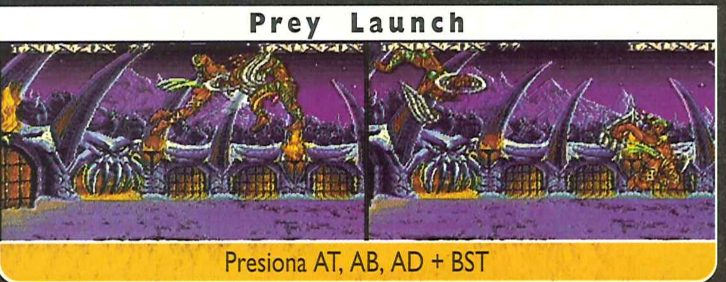
Talazia



El Ave de rapiña

Movimientos Combinatorios
- **Two-In-One:** Rip Claw, Rip Claw.
- **Four-Hit Combo:** Forethrust, Rip Claw, Double Talon Strike.

Prey Launch



Presiona AT, AB, AD + BST

Falcon Strike



Mantén FST, presiona AR, AT, AB

Reverse Claw

Mantén BST, presiona AD, AR, AT

Double Talon Strike



Mantén BST, presiona AD, AB, AD

Air Frenzy

Mantén FST, presiona AR, AD, AR

Jen-Tai

La Reina de la guerra

Back Hand Blast



Mantén FST, presiona AT, AR, AD

Heart Strike



Mantén BST, presiona AR, AR, AB

Ram Toss



Mantén FST, presiona AD, AR, AT

Aura Strike



Presiona AT, AB, AT + BST

Shield Spike



Presiona AT, AD + FST

Movimientos Combinatorios
- **Scalping:** Shield Spike, Back Blade Strike (de cerca).
- **Head Pulp:** Decapitation + Back Blade Strike.
- **Rib Cage Explosion:** Death Combo + Leg Breaker.
- **Mega Death Combo:** Backstrike, Shield Spike, Back Blade Strike, Back Hand Blast, Leg Breaker.

Bane

El Lobo solitario

Movimientos Combinatorios
- **Scalping:** Fang Gutter, Fang Gutter.
- **Head Explosion:** Berserker.

Head Rocker



Presiona AD, AB, AD + BST

Iron Fist



Presiona AT, AD + BST

Fang Gutter



Presiona AT, AB, AD + FST

Curse Slam



Mantén BST, presiona AD, AR, AT

Orb Of Souls



Mantén BST, presiona AR, AR, AR-AD

Divada

La Dama de la muerte

Hell Deflect



Mantén FST, presiona AT, AB, AD

Hell Kick

Presiona AD, AD + FST

Movimientos Combinatorios

- **Disembowelment:** Psycho Blades.
- **Decapitation:** Power Flip al caer la niebla o durante un Death Combo.
- **Head Pulp:** Decapitation + Power Flip.
- **Rib Cage Explosion:** Death Combo + Ground Blast.
- **Knockdown Two-In-One:** Power Flip, Ground Blast.

Zorn

El profanador



Movimientos Combinatorios

- **Decapitation:** Demon Axe o Corpse Striker al caer la niebla.
- **Scalping:** Finish Combo + Head Gringer (cerca).
- **Body Explosion:** Death Combo + Head Gringer.
- **Head Pulp:** Decapitation + Shield Scream.

Corpse Striker



Mantén BST, presiona AB, AR, AR-AD

Roll



Presiona AD, AB, AT + BST

Axe Lift

Mantén FST, presiona AR, AT, AB

Demon Axe

Mantén FST, presiona AT, AB, AD

Shield Crack



Mantén BST, presiona AR, AT, AB

SUPER BOMBERMAN 2

SUPER NINTENDO

Empezar con ventajas

Basta ya de hablar de Super Bomberman 3 y hagamos un poco de caso a sus hermanos pequeños. En esta ocasión le toca justo a su predecesor. Y el truco consiste en **introducir como clave el número 1111** para empezar con un montón de cosillas como **lanzallamas** o **control remoto**.

DRAGON BALL Z3

SUPER NINTENDO

Ataques meteoro

A continuación, una lista con los 'Ataques Meteoro' de los personajes de este cartucho.

- **Son Goku: Atrás, Atrás-Abajo, Abajo, Abajo-Adelante, Adelante, Arriba + B.**
- **Son Gohan: Adelante, Abajo-Adelante, Abajo, Abajo-Atrás, Atrás, Adelante + B.**
- **Vegeta: Igual que Son Gohan + Y.**
- **Trunks: Adelante, Atrás, Abajo, Arriba + Y.**
- **Trunks (niño): Adelante, Atrás, Abajo, Arriba + B.**
- **Bou: Atrás, Adelante, Abajo, Arriba + Y.**
- **Babula: Atrás, Adelante, Abajo, Arriba + B.**



Earthworm Jim 2

Jim, el gusano más famoso de la Super Nintendo, ha vuelto. Y no os podéis imaginar cómo: nuevas armas, nuevas animaciones, nuevos enemigos. Vamos, hay tantas novedades que no hemos tenido más remedio que plantear una nueva guía. También, claro, porque la de la primera parte ya no sirve.

Por David García

Super Nintendo

Cómo alcanzar la gloria siendo un simple gusano.



Nivel 1
Anything but Tangerines

Aunque parezca que está plagado de zonas inaccesibles, lo cierto es que es posible llegar a todas ellas. Nada más empezar, verás una **vida extra**: llegarás a ella si empleas a Snott. Un último detalle: Hay un **montón de iconos** en este nivel.

Observaciones y consejos:

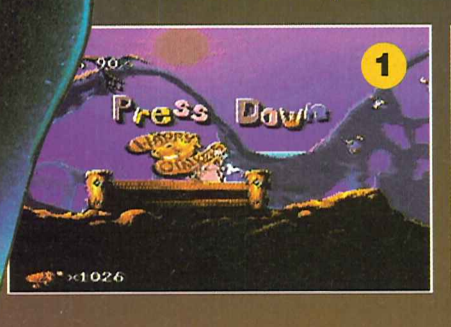
• **La charca de los cerdos felices:** Cárgalos a tus hombros y llévalos hasta el lanzador de cerdos. Es la única manera de cruzar el lago. **(1 y 2)**.

• **La escalera:** Montado en una silla, Jim debe ascender evitando a las ancianas que caen **(3)**. En este mismo nivel, hay una fase de bonus que es idéntica y que tiene una vida extra como recompensa. Las velocidades a las que se supera la prueba son:

Fase Normal: Rápido - lento, rápido - rápido, lento.

Fase Bonus: Nada - lento- rápido, lento - rápido, lento- lento.

NOTA: Las separaciones que marcan los guiones se refieren a los distintos pisos.



1



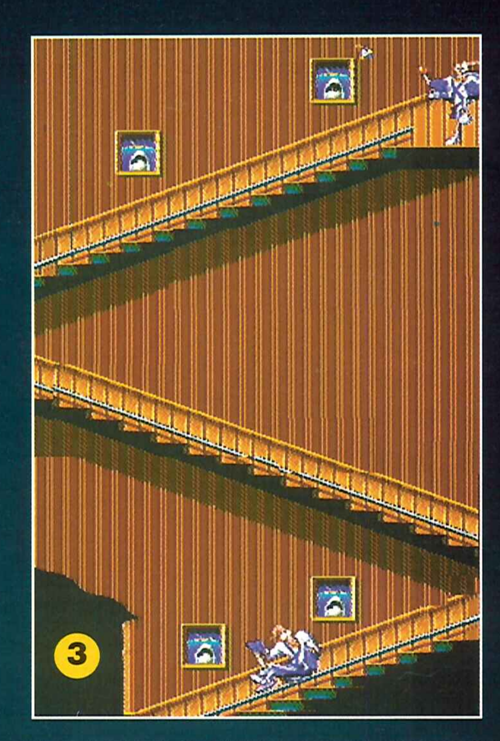
2

• **Gatos matones:** Para derrotarlos hay que disparar a la célula que hay sobre ellos **(4)**. Todo un arsenal de iconos caerá sobre su cabeza **(5)**. Hay dos gatos matones consecutivos.

• **La silla eléctrica:** Una descarga de miles de voltios caerá sobre Jim si osa sentarse en tan incómodo invento **(6)**.

• **Puercos pesados:** Ponlos sobre la plataforma para que hagan de contrapeso y así eleven el objeto que le impide a Jim continuar **(7 y 8)**. Hace falta situar dos cerdos en la plataforma. Si te sale bien, quizás el año que viene te veamos actuando en el Circo Mundial.

• **Combate final:** Un pez de aspecto inofensivo pero, no te fíes...Un consejo: deja que Jim haga el primer movimiento **(9)**.







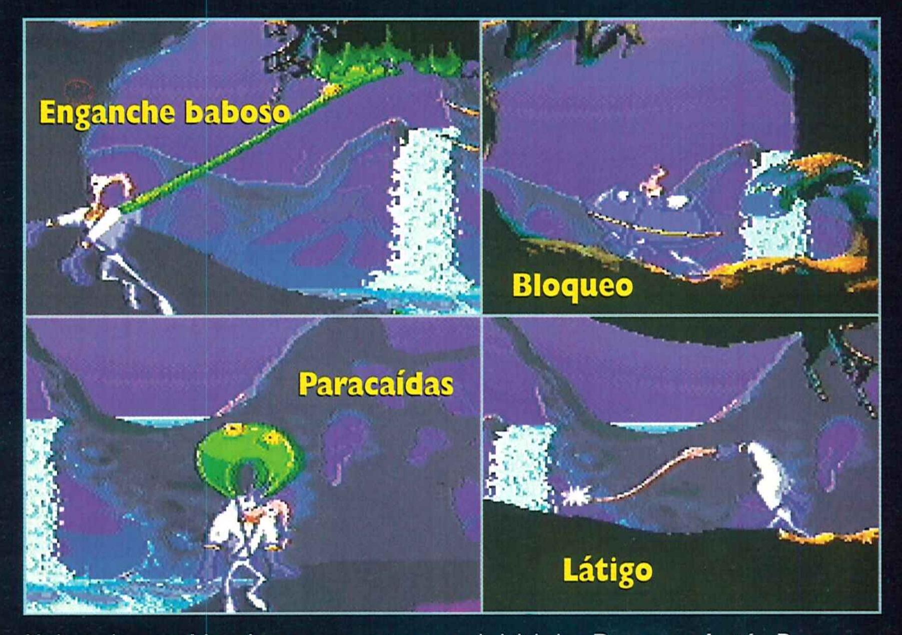








Así se las ingenia el 'espabilao' de Jim



Y ahora, las **combinaciones** para activar estas habilidades. **Dos veces botón B** para engancharse; **arriba + X** para el bloqueo; el **paracaídas, Y**, cayendo; **A** para el látigo.

¡GRAN PRIMICIA!

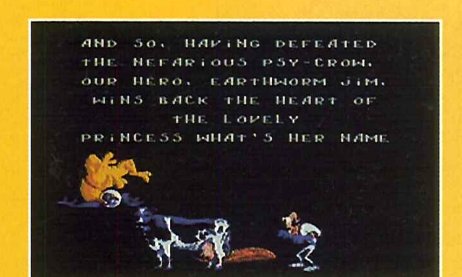
EARTHWORM JIM 2

SUPER NINTENDO



Menú Secreto

Para acceder a un ***súper menú secreto*** *en el que* ***alterar un buen número de opciones de juego*** *(cosillas como la* ***energía infinita o hasta incluso seleccionar fase****), no tienes más que presionar* ***Start, Select, Izquierda, Derecha, A, X, X, Izquierda, Derecha****. Todo eso lo hacéis, por favor,* ***en cualquier momento de la partida.***



Por fin, la Princesa

Nada como llegar al final de un cartucho sin tener que pasarlas moradas, por mucho que sea tan divertido como éste. Si te animas a probarlo, pulsa ***Start, Select, Izquierda, Derecha, L, R, Izquierda, Derecha, Select****.*



81 platos de gusano

Para lograr que aparezcan en tu marcador hasta 81 platos de gusanos, con los que ***participar en aquellos niveles que culminan en un juego****, sólo tienes que presionar* ***Start, A, B, A, B, A, B, A, B.***

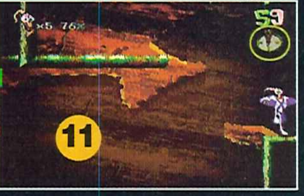
El brazo armado de Jim



Un item, un arma. Buscad, encontrad y recoged. No siempre están a la vista. Aunque, bueno, si probáis los trucos que tenéis a la derecha...

Nivel 2
Lorenzo´s Soil







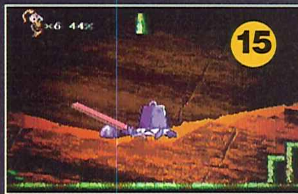


El objetivo es abrirse camino por el **laberinto de tierra** utilizando el único arma del que Jim dispone **(10)**. El tiempo es vital, pero por fortuna puede reponerse recogiendo los **relojes (11)**. No es necesario que Jim los toque, basta con que los dispare. En cuanto a los enemigos, es mejor tapar el agujero del que salen que intentar eliminarlos uno a uno. Además, se ahorra bastante tiempo.

Mención aparte para las estatuas de piedra que deben ser destruidas a la menor oportunidad **(12)**. Para llegar hasta zonas aparentemente inaccesibles, se impone el **uso del mocarro (13)**, aunque como ayuda os diremos que siempre que veas las **babas verdes** en el techo será preciso su uso. ¡Ah! No pierdas de vista el látigo, resulta muy útil en algunos momentos de la fase. Ya verás.

El colofón al nivel es el enemigo final. Una larva de gusano o algo así que nos perseguirá achuchándonos a sus crías. Dispara a la madre, pero no pierdas de vista a sus criaturillas **(14)**. Aunque todo salga bien, fíjate cómo queda el pobre Jim al finalizar **(15)**.





Niveles 3-6-10
Puppy Love

Se trata de **recoger** sanos y salvos los cachorros que nos lanza el **Psy-crow** desde lo alto de una torre **(16)**. ¿Cómo? Haciéndolos rebotar en la cama elástica de Jim. Al principio parece fácil, pero luego va aumentando la secuencia de cachorros que saltan a la vez. Cuando **pierdas 4 cachorros**, Peter, el padre de los desconsolados perritos se enfadará y propinará una paliza a Jim que le costará el **30% de su energía (17)**.

Pero, además de lanzar cachorros, el malo de la película también nos enviará **bombas** que debemos llevar hasta Peter para que éste se las devuelva en pago a sus desmanes. Hacedle llegar **tres artefactos** y habréis superado la prueba

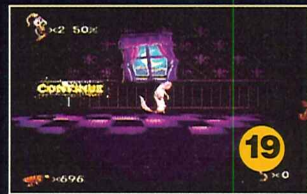
Los **niveles 6 y 10 son iguales que el tercero**, pero algo más difíciles ya que **aumenta el número de cachorros** que el Psy-crow lanza simultáneamente y, claro, el agobio de Jim.





Nivel 4
Villi People (alias la salamandra ciega)

Jim, para la ocasión, se convierte en una **salamandra**, que para ponernos las cosas más difíciles, es **ciega**. Más colmos: resulta que está atrapada en un planeta intestinal. Su misión es **recorrer todo el camino flotando** y evitando tocar los tentáculos intestinales, así como rebotar en las bolas. Y digo yo, ¿qué narices harán unas bolas de *pinball* en un sitio como éste?



Como única arma lleva una **pequeña metralleta** cogida por los pies, que debe manejar con suma destreza para que no caiga al disparar. Además, no puede eliminar a los enemigos cuando éstos estén muy cerca o se verá alcanzada por la explosión **(18)**.



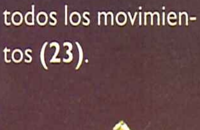
• **Zonas de descanso:** Son los únicos lugares en los que puedes **posarte sobre el suelo sin ser dañado**. Hay muy pocas y tienen un aspecto muy variado. Aprovéchalas bien y dale un respiro a tu dedo **(19-20)**.

• **Caminos fáciles-difíciles:** A lo largo de este nivel encontrarás varias bifurcaciones: una fácil y la otra difícil **(21)**. Por estos últimos, hay muchos más enemigos y rebotadores, pero también es cierto que hay un **mayor número de iconos**, especialmente de platos de lombrices. Y es que todo tiene su recompensa.



• **Quiz show:** El final de la fase es un concurso. Un juego de preguntas donde, por cada acierto, conseguirás iconos de ayuda. Se realizarán tantas preguntas como platos de lombrices hayas conseguido coger **(22)**.

• **Juego de memoria:** Basta con repetir la secuencia que marca la consola. Cada vez se va complicando más y al final es muy difícil recordar todos los movimientos **(23)**.






Vidas extra

Cada vez que tu marcador de vidas empiece a flojear, presiona ***Start, Izquierda, Select, Derecha, Select, Izquierda, Select, Derecha, Select*** *y ya verás qué cambio.*



100 % de energía

Para restablecer completamente tu energía no tienes más que presionar ***Start, X, Select, X, B, X, Select, X, A.***



A tope de munición

Dispara tanto como quieras (con el arma que quieras) y vuelve a recargar pulsando ***Start, Select, X, X, X, X, X, X, Select.***

Escoge el arma

Para seleccionar el arma que más te convenga:

Mega-plasma: Start, X, X, X, X, A, A, A, Select.
Pistola de tres dedos: Start, X, X, X, X, A, A, X, Select.
Muele-establos: Start, X, X, X, X, A, A, B, Select.
Pistola de jabón: Start, X, X, X, X, A, B, A, Select.
Misil teledirigido: START, X, X, X, X, A, B, X, SELECT.



Algunos caretos

Una de las vaciladas de nuestro amigo ***Nick Jones, 'programmer'****. Presiona* ***Start, Y, A, B, B, A, Y, A, B.***

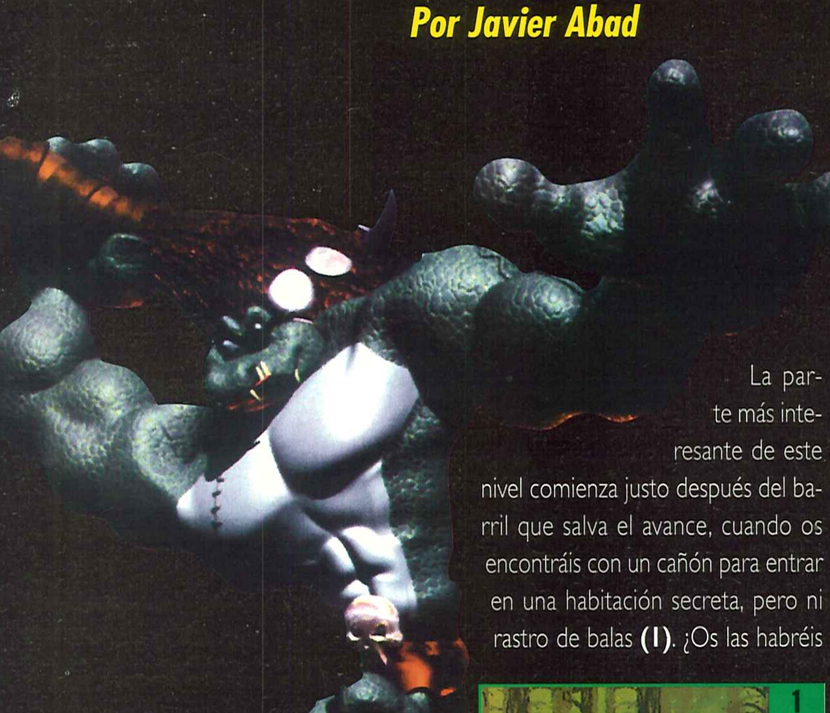
DONKEY KONG COUNTRY 2

¿Pero dónde se ha metido este mono?

KREM QUAY

Sumamos y seguimos. Seguimos buscando a Donkey, y sin la ayuda de Lobatón, a pelo. Sólo el trabajo en equipo de los Rambi, Dixie, Squitter, Rattly, Squawks y compañía puede llevarnos hasta el mono más famoso de Nintendo. Así que no escurras el bulto y manos a la obra, que todavía queda mucho por hacer. Ya sabes eso de "la unión hace la fuerza".

Por Javier Abad



NIVEL 1: BARREL BAYOU

La parte más interesante de este nivel comienza justo después del barril que salva el avance, cuando os encontráis con un cañón para entrar en una habitación secreta, pero ni rastro de balas **(1)**. ¿Os las habréis dejado atrás? No, tranquilos. La clave está en **un fantasma** que hay un poco más a la derecha, junto a una flecha formada por plátanos **(2)**.

Si os ponéis debajo suyo, se va a la izquierda primero y después lanza un



cofre que, por fin, contiene la bala perdida. Ya dentro de la habitación, tenéis que cargaros a **tres enemigos** con una bala más **(3)**.

Más adelante, junto a la letra **N**, os topáis con una pareja de fantasmas iguales que el anterior, que lanzan **escarabajos**. No paséis de largo, esperad a que se vayan hacia la izquierda, porque uno de ellos lanza un cofre que al romperse libera **un globo verde con dos vidas de premio (4)**. Además, podéis repetir la operación todas las veces que queráis y así llenar vuestro contador, *by the face*, así como quien dice.

De la segunda habitación de Barrel Bayou casi ni os hablamos, porque basta con hacer un salto en equipo para entrar en ella **(5)**.

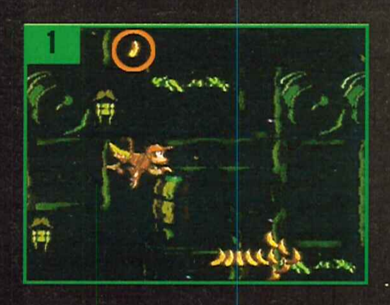
Por cierto, si os preguntáis por la moneda **DK**, id con **Rambi** (lo podéis encontrar al comienzo del nivel) hasta la señal que marca el final de su compañía y aparecerá por arte de magia. Tachán...





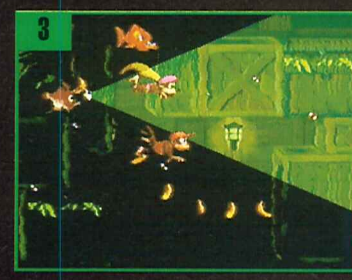


NIVEL 2: GLIMMER'S GALLEON





porque hallaréis un lugar con plátanos **formando un 2**, otro similar pero con **forma de 3** y, encima de éste, otro más en el que **forman un 4** y, mire usted por donde, se oculta la moneda **DK (2)**.



Un bañito nunca viene mal, y menos cuando nada más empezar una **hilera de plátanos** os señala el camino de entrada a la primera habitación **(1)**.

Cuando hayáis encontrado la moneda de turno, explorad bien los alrededores de dicha entrada,

La segunda habitación escondida tarda en llegar. Está después de la letra **N**, yendo hacia la derecha, cuando veáis un plátano que marca el camino hacia abajo en un lugar guardado por un **pez rojo** de ésos con tan mala sangre **(3)**.

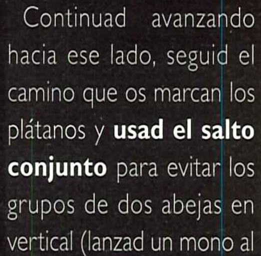
Cuando entréis, veréis que esta habitación es una especie de **laberinto**, pero que no cunda el pánico porque podéis intentarlo todas las veces que sea necesario (una pista: **desconfiad de los caminos con plátanos**).

NIVEL 3: KROCKHEAD KLAMBER

Otro nivel más que comienza fuerte. En esta ocasión, a la izquierda del punto de inicio hay mucha tela que cortar. Coged el barril que hay a la derecha y abríos camino con él a través de las **abejas** de la izquierda **(1)**.



Continuad avanzando hacia ese lado, seguid el camino que os marcan los plátanos y **usad el salto conjunto** para evitar los grupos de dos abejas en vertical (lanzad un mono al otro lado y su compañero le seguirá). Para rematar la faena, **matad a las cuatro últimas con el cofre** y la moneda **DK** será vuestra **(2)**. ¡Hecho!









Vámonos ya por la segunda y última habitación de Krockhead Klamber, que tiene **su entrada marcada por una flecha de plátanos (3)**, justo después del barril que salva el avance en la mitad del nivel. ¿Ya lo habéis visto?

Podéis llegar allá arriba tanto con la araña **Squitter** como con el salto en equipo, y dentro tenéis que destruir cuatro abejas **lanzando telas de araña (4)**.



I.S.S. DELUXE

SUPER NINTENDO

'Dream Teams'



*Si ya estás cansado de jugar con los mismos equipos una y otra vez, la cosa tiene fácil solución.¡Y menuda solución! Ni más ni menos que vamos a darte la posibilidad de **elegir entre las seis mejores selecciones de todos los continentes**, formadas por los ases del balón de cada país.*

*La manera de hacerlo es la siguiente: espera a que deje de hablar la voz que suena en la pantalla de título y con el **pad 2** presiona **R, Arriba, Abajo, L, X, B, Izquierda, A, Derecha, Y**. El ladrido de un perro confirmará la validez del truco. Ahora sólo te queda acudir a la opción **Open Game** y comenzar a jugar normalmente. Los nuevos equipos están **a la derecha de las demás selecciones.***





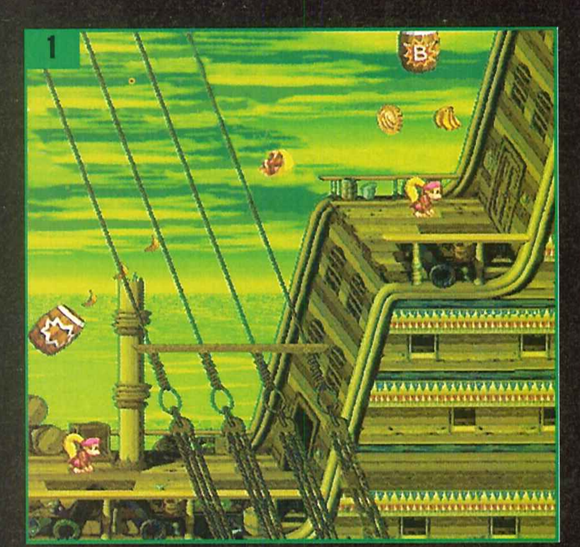
¡¡¡Volando voy!!!

*Introduce el siguiente **password** en el apartado correspondiente. **Elige un encuentro** de entre todos los posibles y espera a que acabe el partido: da igual el resultado. A continuación **verás a los jugadores volando por un firmamento** plagado de ovnis mientras celebran la consecución del título recién obtenido y acompañados de **Rover, el perrillo** que en un truco anterior actuaba como árbitro.*

El password es:

f p (flecha hacia arriba) K n D N d n R ! d n % ! d n % ! d n % ! X 0 (un cero, no una o) R

NIVEL 4: RATTLE BATTLE



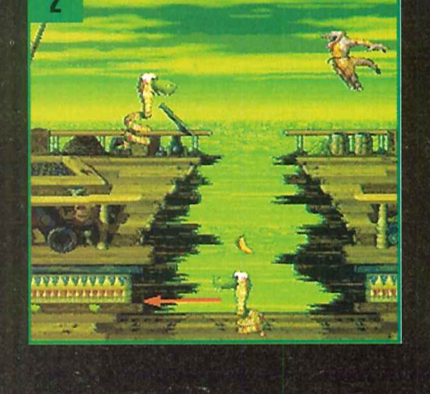
Y seguimos con los comienzos a lo grande. Encima del sitio de inicio hay **un barril que está pero no está**. Sólo lo veréis si saltáis y oye, pues ya que os ponéis, podéis acercaros hasta la entrada a la primera habitación secreta **(1)**.

A la segunda, llegáis si os dejáis caer por un corte en el casco del barco guardado por **dos cocodrilos que saltan (2)**. Está un poco antes de coger la letra **O** y si os fijáis bien, veréis un plátano que marca el lugar por donde tenéis que dejaros caer. Id a la izquierda y os veréis transportados hasta la habitación, en la que se trata de **saltar de abeja en abeja** hasta alcanzar la **Kremkoin (3)**.

Nuestra próxima parada está en el lugar que os muestra la imagen **(4)**, ahí está escondida la moneda **DK**. Cogedla e id hacia la última habitación, que no tiene pérdida **(5)**. Haced el **súper salto de la serpiente Rattly** y **coged estrellas** como locos cuando estéis dentro **(6)**.

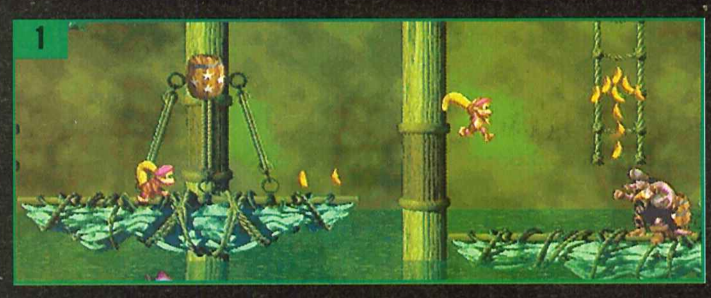








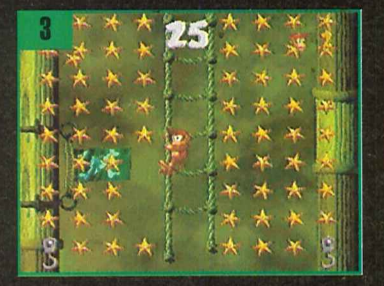
NIVEL 5: SLIME CLIMB





En este nivel, todo transcurre plácidamente (o casi, porque lo del pez rojo es de juzgado de guardia) hasta que llegáis al barril que salva vuestro avance. A la derecha, veréis a **un enemigo con un cañón (1)** al que debéis eliminar esquivando sus disparos pues oculta detrás suyo un barril de exclamación que os hace **invulnerables**. **Rompedlo** y aprovechad para reíros del *pescaíto*, zambulléndoos en el agua ahí y siguiendo el camino de plátanos que os lleva hasta el barril de entrada **(2)**. Recoged todas las estrellas y ¡la **Kremkoin (3)**!

La segunda habitación os lo pone más fácil porque sólo tenéis que transportar una bala hasta **el cañón** de turno que hay más adelante **(4)** para entrar en ella y tener la oportunidad de acabar con todos los **enemigos** que os esperan allí **(5)**. Casi al final encontráis otro barril con exclamación **(6)** que tenéis que usar para llegar a la moneda **DK** que está debajo de la salida del nivel **(7)**.



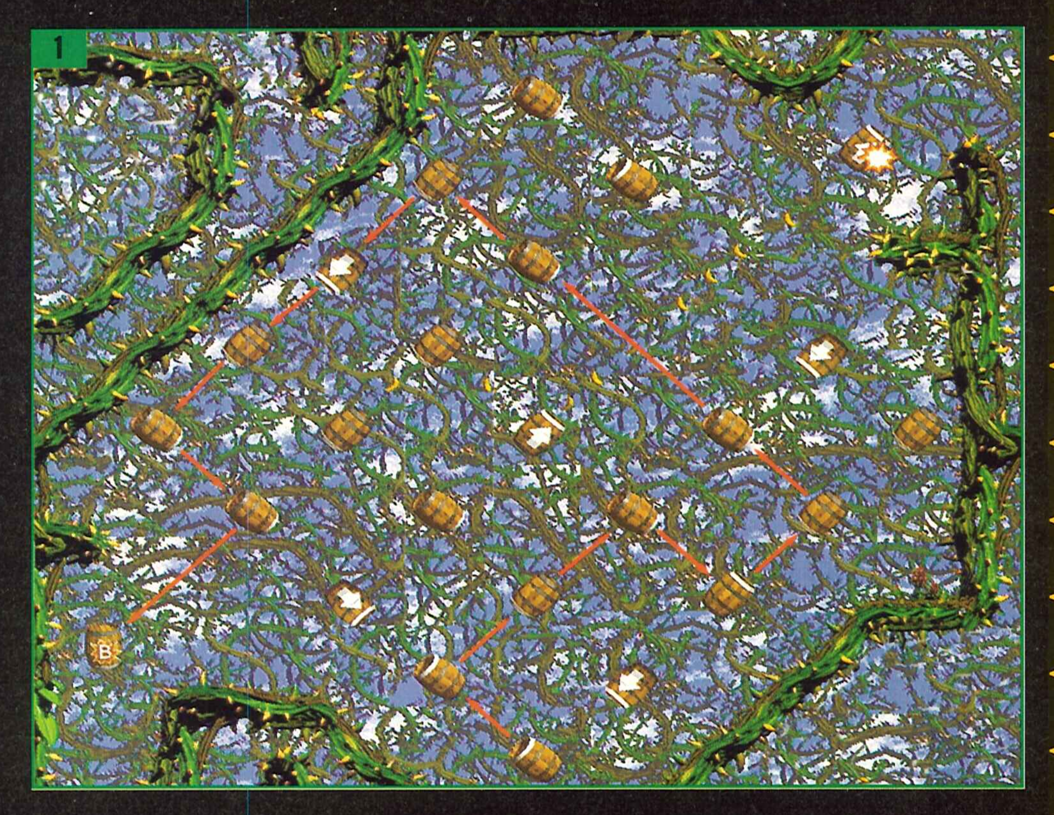








NIVEL 6: BRAMBLE BLAST



Seguir el camino de los barriles resulta un poco difícil, así que hemos preferido poneros **este espectacular mapa (1)** indicando el camino que tenéis que encarar para encontrar la entrada de la primera habitación secreta (para que os hagáis una idea, sabed que está antes de llegar al barril que salva el avance). Una vez dentro, **los dichosos barriles que giran** siguen siendo protagonistas **(2)**, pero al menos tenéis todos los intentos que queráis.



Abrid bien los ojos, que lo que viene es importante. Un poco antes de llegar al final, en la zona en la que hay que desplazarse saltando sobre libélulas, hay **un barril muy bien escondido (3)**. Si llegáis hasta él, os lanza hacia un lugar en el que os recoge el loro **Squawks**, con el que tenéis que volar hacia la izquierda para encontrar la moneda **DK (4)** y hacia la derecha para entrar en la segunda habitación oculta **(5)**.





DONKEY KONG COUNTRY 2

SUPER NINTENDO

NIVEL OCULTO FASE 3 BLACK BATTLE

El quiosco de **Klubba** sirve en Krem Quay de puerta de entrada a **un descenso a través del hielo** en el que os conviene acabar con todos los enemigos que os encontréis, porque de lo contrario os seguirán.

A la única habitación oculta del nivel, se llega llevando **una bala** que está poco más abajo de la letra **N hasta el cañón correspondiente (1)**. La buena noticia es que dentro de ella os espera la moneda **DK (2)**.

Como siempre aquí os mostramos las imágenes para que lo veáis, si cabe, más claro.







Super Nintendo

Yoshi's Island

Con la colaboración de Club Nintendo

Mapas y pantallas: Javier Abad

Super Mario World 2

Todo está más claro: Mario ya sabe lo que tiene que hacer

Mundo 3

Fase 3-5: «Jammin' Through The Trees»

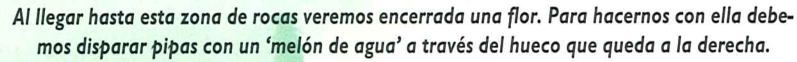


1ª Parte. Zona con el suelo de arena.

• Desarrollo de la fase:

En esta zona, todo el suelo es de arena, y puede romperse con nuestros **huevos** o con las **bombas** que nos tiran los monos. A la derecha del todo hallaremos la siguiente área.




Al llegar hasta esta zona de rocas veremos encerrada una flor. Para hacernos con ella debemos disparar pipas con un 'melón de agua' a través del hueco que queda a la derecha.

2ª Parte. Zona de monos con plataformas móviles. Punto de salvar.

• Desarrollo de la fase:

Aquí encontraremos varias plataformas móviles sobre las que hay **monos tirándonos bombas**. Debemos destruir a estos monos antes de subirnos a las plataformas, para no correr riesgo de que nos golpeen. A la derecha, encontraremos el punto de salvar la posición, y más a la derecha, la siguiente zona.

• Monedas rojas y Flores:

La única dificultad de esta parte viene al pasar la zona de las plataformas móviles. Nuestro mapa lo resolverá sin problemas.

3

Este es el lugar exacto en el que se encuentra escondida la última flor de 'Jammin' Through the Trees'. La única forma de alcanzarla pasa por dispararla uno de nuestros huevos.

3ª Parte. Zona en la que las plataformas tienen forma de palmeras.

• Monedas rojas y Flores:

La **flor definitiva** se encuentra situada **debajo de las últimas rocas** que nos sirven de plataformas, antes de llegar a la meta. Para hacernos con sus servicios, debemos **dispararla** con un huevo.

Fase 3-6: «The Cave of Harry Hedgehog»



1 Aunque el camino más fácil es el que va a ras de suelo, saltando por las copas de las palmeras llegamos hasta otra salida en la que nos esperan cuatro monedas rojas.

1ª Parte. Zona en la que las plataformas tienen forma de palmeras.

• Desarrollo de la fase:

En esta zona de la fase, podremos ir por dos caminos: Uno es por **el suelo**, hasta la **esquina inferior derecha**, donde encontraríamos una entrada hasta la siguiente parte del nivel. Sin embargo, el camino correcto consiste en **ir saltando por las palmeras**, hasta la **esquina superior derecha** de la pantalla, donde encontraríamos **4 monedas rojas** y otra **comunicación con la siguiente zona.**

2

A- Tirándonos por el agujero que hay nada más entrar en esta zona encontraremos una llave...



B- Cuando lleguemos hasta una nube alada, la disparamos para que crezca una planta trepadora...



C- Más adelante, tenemos la oportunidad de conducir un tanque-topo a través de un pasillo...



D- A la derecha del punto de salvar, unas monedas y una flor nos marcan el camino a seguir...



E- En esta habitación secreta se esconde la última flor del nivel. Para cogerla, tenemos que saltar encima de dos interruptores.

2ª Parte. Cueva con erizos. Punto de salvar la posición.

• Desarrollo de la fase:

Si entramos a esta parte de la fase por el camino que iba por las copas de los árboles, apareceremos al lado de una flor. Después, debemos hacer esto:

- Nos tiramos por el **agujero** que hay nada más entrar en dicha zona y encontramos una **llave** (A). Después, empujamos una roca hacia la derecha y la seguimos hasta llegar abajo del todo, a la derecha.
- Llegamos hasta una **nube alada**. Disparadla y aparecerá una planta trepadora (B). Subimos por ella y vemos una burbuja con un tanque-topo.
- Al coger esta burbuja, caemos, y a nuestra derecha, atravesando un pasillo, llegamos hasta un bloque con el **dibujo de Yoshi y un muelle** (C).
- Saltando sobre él alcanzamos una plataforma muy alta. Dirigíos hacia la derecha y encontraréis el **punto de salvar la posición**.
- Desde el punto de salvar vemos unas **monedas** (D). Saltamos por donde éstas nos indican y aparecemos en una **puerta con cerradura. Usamos la llave** que cogimos al principio y pasamos a la siguiente zona.

• Monedas rojas y Flores:

- La última flor de esta fase se encuentra en una **habitación secreta**. Debemos meternos por una **tubería** que veremos en la **esquina inferior derecha** de la cueva con **erizos**. Golpeamos una nube y saltamos encima del interruptor de admiración que aparece. Después, rápidamente, nos dirigimos hacia la derecha, hasta llegar a una **repisa** en la que se encuentra la **flor** (E).

WEAPONLORD
SUPER NINTENDO

Personaje aleatorio

Este truco es para que la **CPU elija personaje aleatoriamente** por ti. Algo muy de moda que podéis conseguir presionando simultáneamente **L y R + Start** en la pantalla de selección de luchadores.



Menú de configuración

Tenemos otro truco estupendo para este juegazo de Namco, distribuido por Ocean. Tomad nota, que allá vamos. Permite acceder a un **menú de configuración** (set-up pone en la pantalla) en el que además de **seleccionar botones para cada golpe (vaya, modificar los que vengan de origen)**, podréis **redefinir el nivel de daño** que infringís al enemigo en cada movimiento. Ni más ni menos que hasta el 150% de energía le puedes robar al contrincante con cada pegada. ¿Y cómo se hace? Muy sencillo, basta con **pinchar en modo versus, elegir luchadores** y, en la pantalla donde se nos indica que tenemos que escoger decorado, hacer **SELECT, L, R y Start a la vez**. Tiene que ser por este orden, ¿eh?



ALADDIN
SUPER NINTENDO

Una extraña opción en el menú

Ve a la **pantalla de opciones, pilla el mando 2** y presiona **Izquierda, Derecha, Start, Select, X, Y, B, A**. Oirás algo así como un chirrido. Vuelve al menú principal y ¡tachán! mira lo que ha salido de la chistera de Capcom.

Fase 3-7: «Monkeys' Favorite Lake»

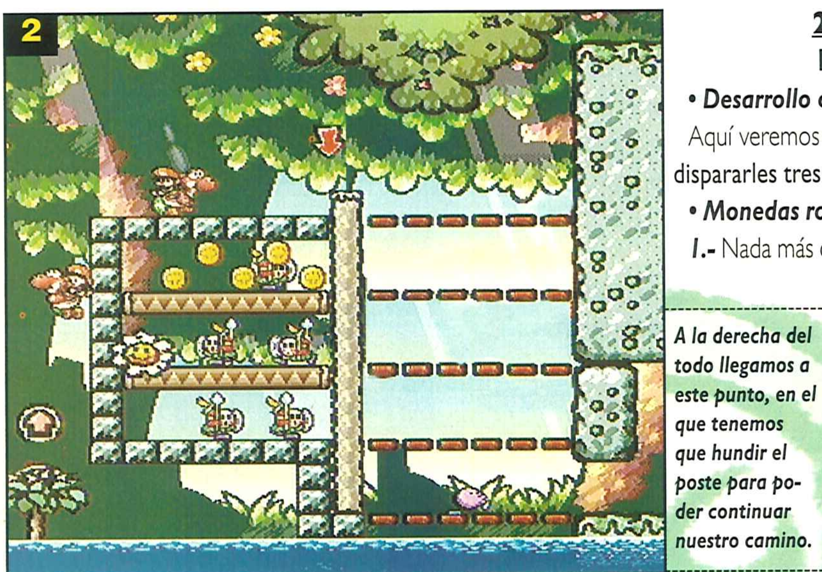
1ª Parte. Zona donde encontramos enemigos con zancos y una noria.

• *Monedas rojas y Flores:*

Después de sortear la zona en la que manejamos la noria para pasar la zona acuática, llegaremos hasta unas **rocas**. En la parte superior de estas rocas hay un pequeño hueco: si nos metemos, aparecerá una **nube alada**. Golpeando esta nube, saldrá un **interruptor de admiración**. Písalo y verás una flecha a la izquierda...

1

...Si nos metemos por el lugar que señala la flecha llegaremos a una habitación secreta en la que, transformados en submarino, podremos recoger cinco monedas rojas.



2

A la derecha del todo llegamos a este punto, en el que tenemos que hundir el poste para poder continuar nuestro camino.

2ª Parte. Zona de monos y cangrejos. Hasta el punto de salvar la posición.

• *Desarrollo de la fase:*

Aquí veremos unos cangrejos a los que tendremos que destruir. Para ello, debemos dispararles tres huevos a cada uno.

• *Monedas rojas y Flores:*

1.- Nada más comenzar, hacia la derecha, encontraremos un **bicho volador** que transporta **1 moneda roja**. Debemos dispararle un huevo rápidamente para que la suelte antes de que se vaya volando.

2.- A la derecha del lugar donde encontramos la **segunda flor**, veremos una nube alada en la parte superior de la pantalla. Disparando un huevo hacia ella, aparecerá una **planta trepadora**. Si nos subimos a la parte más alta de esta planta y saltamos hacia la derecha, entraremos en una **habitación secreta**, en la podremos encontrar 5 monedas rojas y 1 flor.

3ª Parte. Zona de los peces gigantes que intentan comernos.



3

• *Monedas rojas y Flores:*

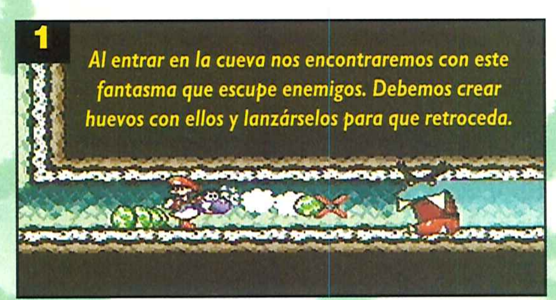
A la derecha del segundo pez que intenta comernos, veremos una roca. Si saltamos, y **en el aire pulsamos abajo**, caeremos con fuerza en el agua y nos hundiremos. Mientras nos hundimos, tenemos que darle al **mando hacia la derecha para bucear** por debajo de las rocas. A la derecha encontraremos **1 moneda roja, 1 flor, y una puerta cerrada** con llave. La llave está en la nube alada que hay al lado. Esa puerta nos lleva hasta una **Mini-batalla**.

Fase 3-8: «Naval Piranhas's Castle»

1ª Parte. 1ª cueva con enemigos.

• *Desarrollo de la fase:*

Nada más comenzar, debemos meternos por la tubería que está a la derecha. Entraremos en una cueva y encontraremos a un fantasma que nos dispara enemigos. **Debemos crear huevos con ellos**, y disparárselos al fantasma para que retroceda. Así podremos evitarle y continuar el camino. A continuación, nos dirigiremos a la **esquina inferior derecha**.



1

Al entrar en la cueva nos encontraremos con este fantasma que escupe enemigos. Debemos crear huevos con ellos y lanzárselos para que retroceda.



2

En esta zona tenemos que lanzar huevos de forma que reboten en las paredes y alcancen las flores y las monedas.

2ª Parte. Habitación pequeña con la parte inferior inundada.

• *Monedas rojas y Flores:*

En esta zona, en la parte inferior de la pantalla, veremos varias **monedas, flores y plantas**

carnívoras. Ya sabéis que dentro del agua no se puede disparar huevos, así que tendremos que destruir estas plantas lanzándoles huevos desde fuera del agua, tratando de que reboten en las paredes. Tenemos que utilizar este método en tres ocasiones: Dos de ellas para destruir plantas y que nos dejen coger **3 monedas rojas y 1 flor**. Y en otra ocasión, para golpear una nube alada y conseguir 1 flor.



Estos son los tres puntos más importantes del nivel. Allí están todas las flores y monedas rojas. Después, sólo os queda vencer al enemigo final.

3ª Parte. 2ª cueva con fantasmas gigantes. Punto de salvar la posición.

• ***Desarrollo de la fase***:

En esta parte de la fase encontraremos un **fantasma grande que dispara enemigos**, como ocurría antes, y **dos plantas carnívoras** a las que hay que lanzar huevos que reboten en las paredes.

• ***Monedas rojas y Flores:***

- Antes de llegar al punto de salvar la posición, mientras somos empujados por el agua y esquivamos unas plantas carnívoras, veremos unas plataformas que van hacia arriba. Subiendo por ellas encontraremos **1 flor** (A).

- Desde el punto de salvar la posición, nos dirigimos a la esquina superior derecha de la pantalla y encontraremos un cuarto con una **planta carnívora** y **detrás de ella 1 flor** (B).

- Desde el punto de salvar la posición, nos tiramos al agua que hay en la parte inferior de la habitación y nadamos hacia la izquierda. Por este camino, encontraremos un **pasillo que atraviesa varias habitaciones** con enemigos, y en la última de ellas, en una plataforma en la esquina superior izquierda, podremos recoger **3 monedas rojas** (C).

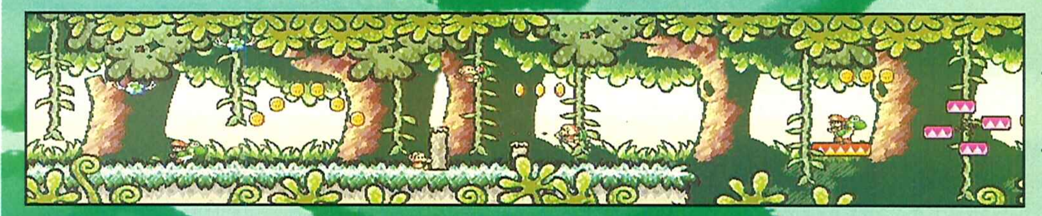
Enemigo Final del mundo 3.

Este enemigo intentará **embestirnos** (podemos saltarle), y también nos **disparará unos enemigos que podremos comernos**.

Para acabar con él, debemos dispararle **huevos hacia la "bola" con una tirita que tiene en el tallo.** ¿Cómo? **Tienen que rebotar en las paredes y colarse por debajo de la plataforma** en la que se encuentra nuestro personaje. Si nos quedamos sin huevos, podemos conseguir más comiéndonos los enemigos que nos lanza después de que hayan caído al suelo. Debemos **golpearle 3 veces** para destruirle.


Para acabar con él, debemos acertarle tres veces en la "bola" que tiene en su tallo.

«Extra 3: More Monkey Madness»



• ***Monedas rojas y Flores:***

- Nada más comenzar, aparecerá un bicho que transporta **1 moneda roja**. Debemos comérnoslo.

- El segundo poste que encontramos oculta **1 moneda roja**.

- Cuando lleguemos hasta una **noria de plataformas** sobre la que se encuentra la cuarta flor, veremos aparecer, a la derecha de la flor, un bicho transportando **1 moneda roja**. A medida que destrocemos al bicho, debemos **lanzar la lengua de Yoshi** y atrapar la moneda roja "al vuelo".

- Cuando llegamos hasta la **meta**, vemos dos bichos que transportan **2 monedas rojas**. Tenemos que disparar huevos rápidamente contra ellos.

- Hay **1 flor escondida** detrás de la meta. Tenemos que lanzar un huevo para recogerla.

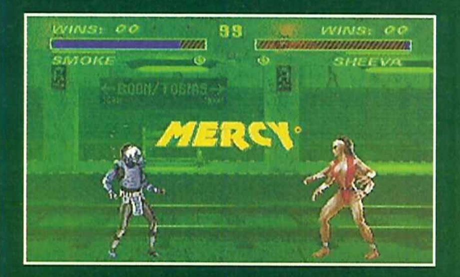
MORTAL KOMBAT 3
SUPER NINTENDO

Smoke sigue dando golpes

En su día os dijimos **cómo jugar con Smoke** e incluso os proporcionamos algunos de sus mejores golpes. Pero el luchador humeante todavía guardaba varios secretos que ahora os vamos a desvelar.

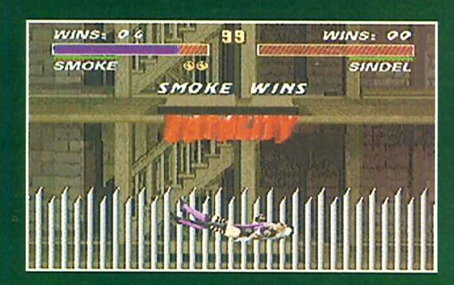
El primero: la forma de hacer el **'Animality'** (que no es lo mismo que hacer el animal, ojo). Cuando aparezca el mensaje de **Finish Him!** en pantalla (recordad que tenéis que realizar antes el Mercy de turno), permaneced **alejados** de vuestro oponente y presionad **Abajo, Adelante, Adelante y Bloqueo**. Smoke se transformará en un **toro**, no tan impresionante como los de lidia, pero suficiente como para que ganéis el combate.

El segundo golpe que Smoke no nos había desvelado hasta ahora es la forma de ejecutar los **Pit Fatality**. Esta vez se trata de que cuando salga el mensaje de Finish Him! os pongáis **cerca de vuestro adversario y presionéis Adelante, Adelante, Abajo y Patada Baja**.









Doom

El asalto definitivo al planeta de los malditos

Tras varias semanas de esfuerzo y desesperación, hemos logrado llegar al final de uno de los juegos más difíciles del mundo: 'Doom'. Ha sido una pesadilla, pero bueno, al menos los programadores nos han echado una manita: a continuación reproducimos los mapas originales del juego, y sus trucos. Más fiabilidad, imposible. 'Thank you, friends'.

Por David García

Nota importante: Tan sólo hemos reproducido los mapas de las zonas que no habíamos visto en anteriores capítulos. El resto de la guía está en los números 39 y 40 de Nintendo Acción.

Deimos Lab

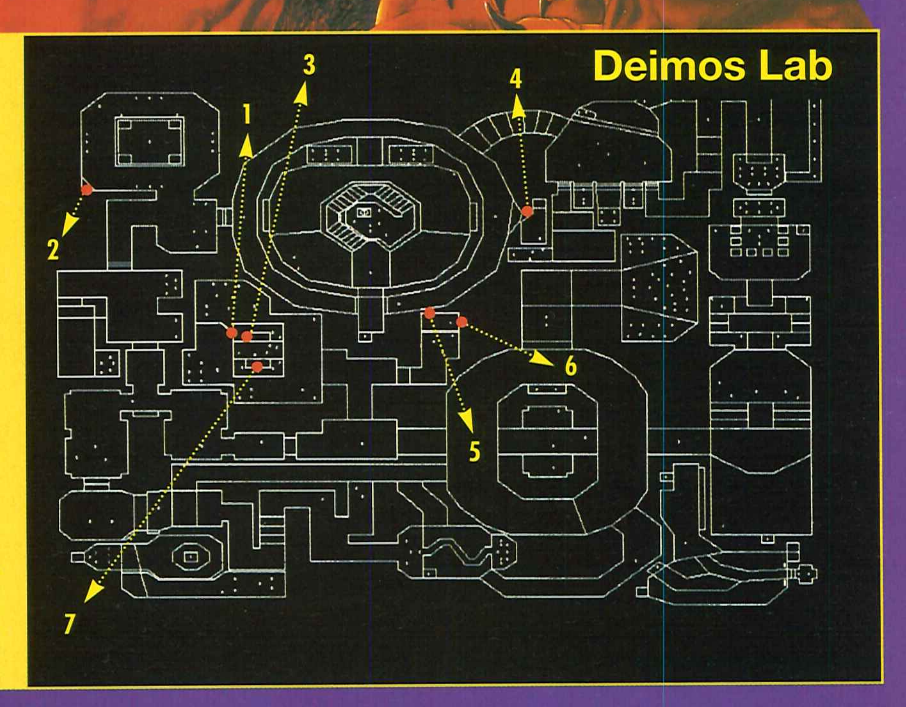
1- Repisa C, 2- Teletransporte B, 3- Interruptor F, 4- Puerta A, 5- Habitación E, 6- Interruptor G y 7- Repisa D.

Después de pasar por la Puerta A **(4)** se activará el transportador B **(2)**. Ese transportador te llevará a la repisa C **(1)**. El interruptor F **(3)** abre la habitación E **(5)**. El interruptor G **(6)** hace que descienda la repisa D **(7)**.

1- Al llegar a una **pequeña habitación** que hay al **oeste del mapa**, se activará un teletransporte en la **esquina suroeste** del mapeado.

2- El **teletransporte del suroeste** te llevará a una sección ubicada en la mitad sur. Allí hay un **interruptor** que derribará una pared de esa misma sala.

3- En esa nueva habitación, hay otro **interruptor** que provocará la **caída de la columna** que hay en esa habitación.

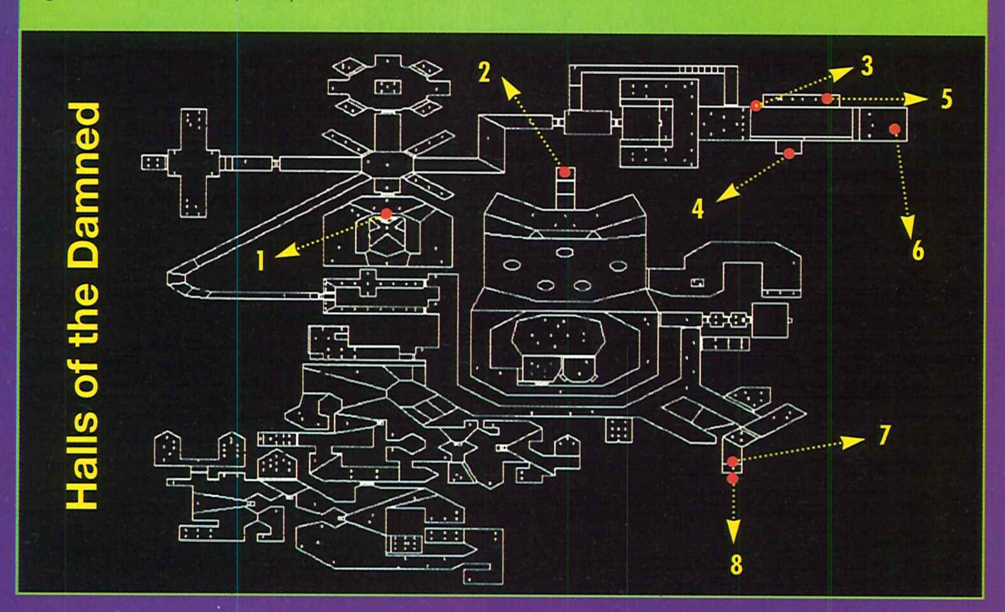


Halls of the Damned

1- Interruptor A, 2- Teletransporte B, 3-Interruptor H, 4- Teletransporte C, 5- Repisa F, 6- Habitación G, 7- Habitación D y 8- Interruptor E.

El interruptor A **(1)** activa el teletransporte B **(2)** que conduce hasta C **(4)**. El interruptor A abre, además, la habitación D **(7)**. El interruptor H **(3)** pone en funcionamiento el teletransporte C **(4)**. El interruptor E **(8)** hace que descienda la repisa F **(5)** y al atravesarla, se accede a la habitación G **(6)**.

1- Hay un interruptor localizado en el **noroeste** del mapeado. Al activarlo cae una pared en la **mitad norte** y otra en la **esquina sureste**. La primera conduce a un nuevo teletransportador y la segunda a otro interruptor que a su vez muestra una **habitación secreta** ubicada en el noreste.



Tower of Babel

1- Interruptor A.
2- Interruptor B.
3- Interruptor C.
4- Interruptor D.
5- Interruptor E.
6- Puerta F.
7- Puerta G.
8- Columna H.
9- Paredes I.
10- Mancha J.

El interruptor A **(1)** abre la puerta F **(6)**. El interruptor C **(3)** cierra la misma puerta. El interruptor B **(2)** abre la puerta G **(7)** y el interruptor D **(4)** la cierra. El interruptor E **(5)** baja la columna H **(8)**. Atravesando esa columna, se abrirán las paredes I **(9)** y accederás a la Mancha J **(10)**.

Tower of Babel

ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS

¿Cómo hacerse con ellos?



Estos ***guantes marca Nintendo Acción*** *pueden ser tuyos. ¿Que cómo? Sólo tienes que enviarnos un truco (o varios) del juego que más te guste, o del que te apetezca, o del que te hayas acabado. Ahora, el truco debe ser original y, claro, funcionar. Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4.
28700 S.S. de los Reyes. Madrid

Si nos encanta (que seguro que sí), no sólo lo publicaremos, sino que además te regalaremos unos ***súper guantes 'nintenderos'****, especialmente diseñados para los juegos de lucha. Aunque seguro que también te sirven para vacilar delante de los amiguetes*

EL DESAFÍO DE DOOM

Genial. Os estáis portando de maravilla. Y nosotros que pensábamos que no había trucos interesantes en este juego... Ahora lo que hace falta es que todos descubráis algo (vale todo) en este juego, y luego nos lo enviéis. ***Queremos reunir una buena cantidad de 'artimañas' y hacer un especial sólo con vuestros trucos****.*

Dos cosas para terminar. Una, que aunque este mes terminemos con la guía de DOOM, nuestra intención es seguir recibiendo trucos. Y dos, que no se os olvide que a todos los que nos habéis enviado un truco para este juego os está ***esperando un pedazo de regalo****. ¿Recibido?*



Fortress of Mistery

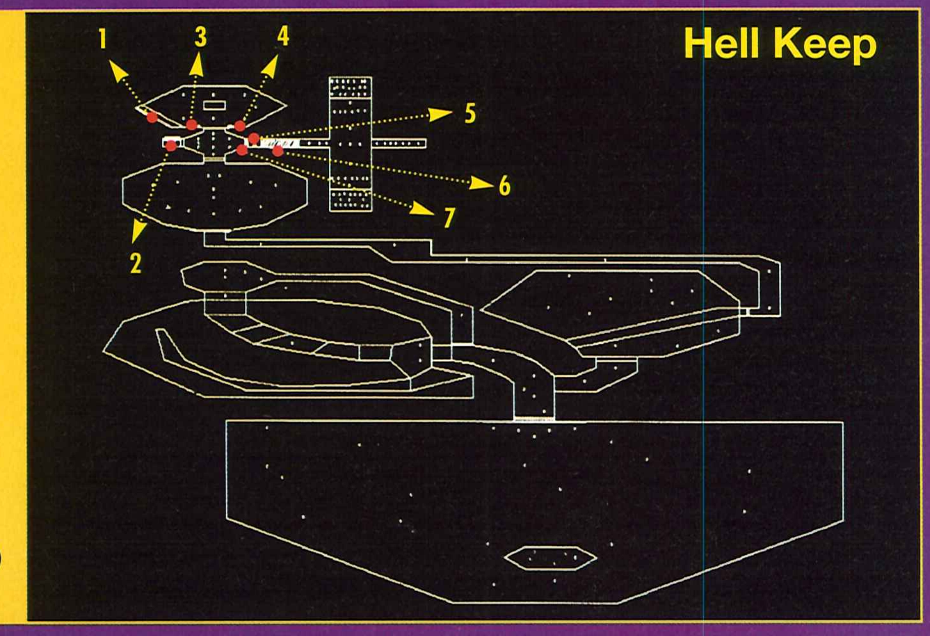
1- Interruptor A.
2- Interruptor B.
3- Interruptor C.
4- Interruptor D.
5- Interruptor E.
6- Pared A.
7- Pared B.
8- Área C.

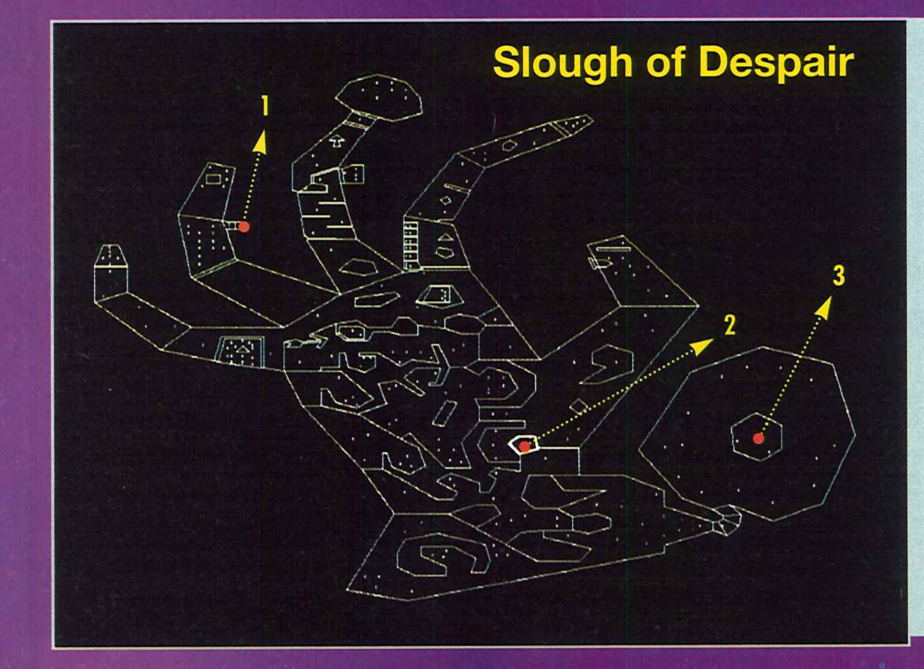
El interruptor A **(1)** abre la pared A **(6)**.
El interruptor B **(2)** cierra la pared A.
El interruptor C **(3)** hace que descienda el área C **(8)**.
El interruptor D **(4)** derriba la pared A **(6)**.
El interruptor E **(5)** derriba la pared B **(7)**.

Hell Keep

1- Interruptor B.
2- Interruptor A.
3- Interruptor C.
4- Interruptor D.
5- Puerta D.
6- Techo C.
7- Puerta B.

El interruptor A **(2)** hace aparecer el interruptor B **(1)**.
El interruptor B **(1)** abre la puerta B **(7)**.
El interruptor D **(4)** abre la puerta D **(5)**.
El interruptor C **(3)** provoca que descienda el techo C **(6)** hasta el suelo. El efecto es permanente.





Slough of Despair

1- Interruptor A.
2- Teletransporte A.
3- Destino A.

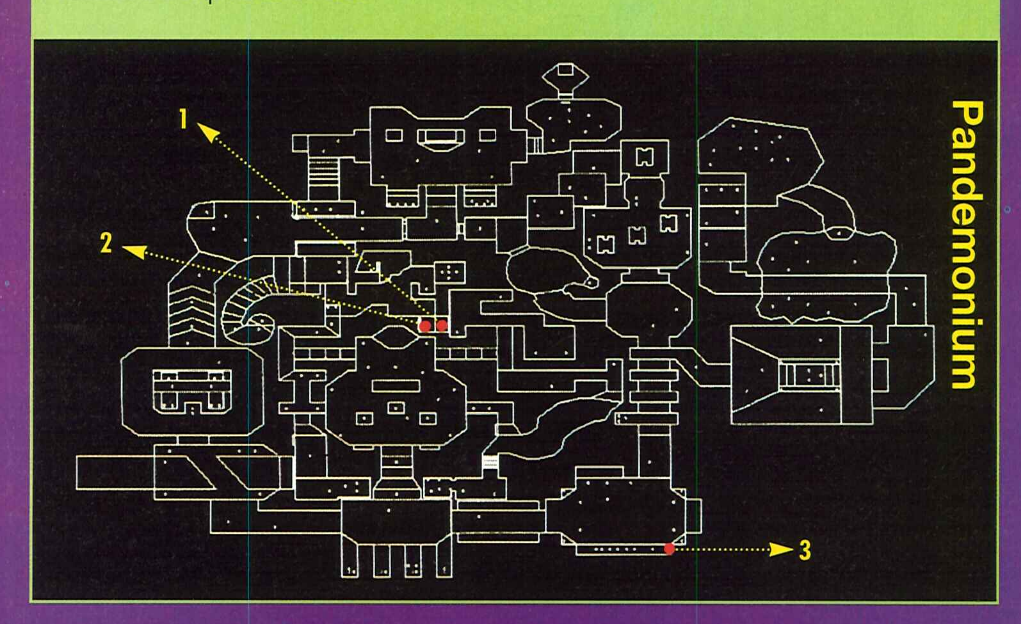
El interruptor A **(1)** activa el teletransporte A **(2)**. Al utilizarlo, serás conducido hasta el punto de destino A **(3)**.

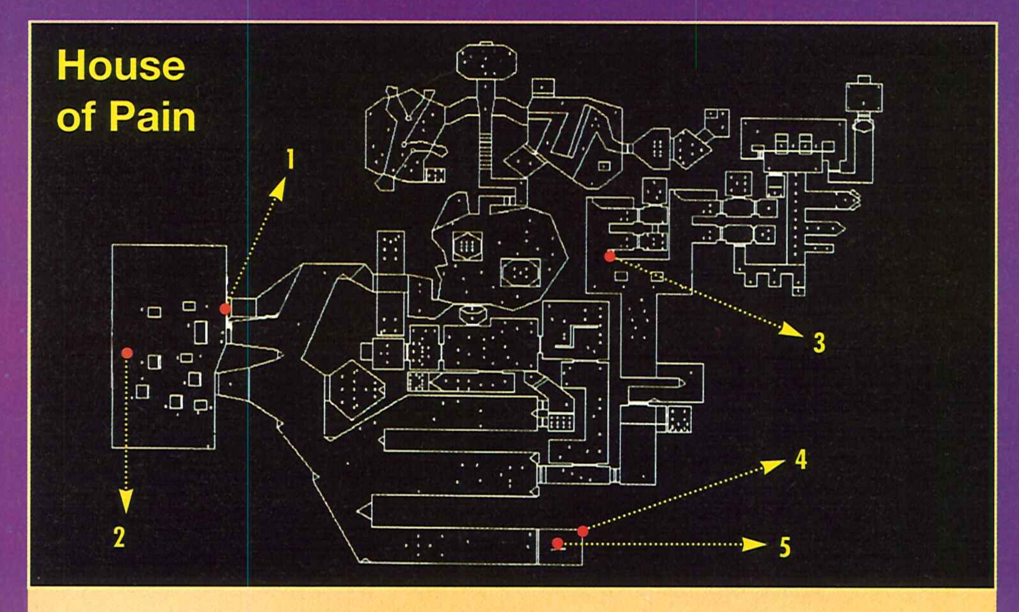
Hay un **interruptor** en la parte **noroeste** de este mapa en forma de mano. Al presionarlo aparecerá un nuevo **teletransporte** ubicado al **sur**. Utilízalo y aparecerás en una **habitación secreta** situada al **sureste**.

Pandemonium

1- Teletransporte A, 2- Interruptor A y 3- Destino A.

El interruptor A **(2)** muestra el teletransporte A **(1)** que conduce hasta el punto de destino A **(3),** una vez utilizado.
Hay un **interruptor** en la mitad del mapeado. Si lo presionas, aparecerá un **teletransporte** que conduce a la **esquina** del **sureste**.





House of Pain

1- Puerta secreta , 2- Mancha B, 3- Interruptor, 4- Sección A y 5- Teletransporte .

La puerta secreta **(1)** te permitirá salir de la fosa sangrienta. El interruptor **(3)** descubre la sección A **(4)**. El teletransporte **(5)** te llevará hasta la mancha B **(2)**.

1- Hay un **interruptor** localizado en la mitad **sur** del mapa. Dicho interruptor hace que **descienda una pared** situada al norte. En el nuevo recinto, encontraremos un **teletransportador**.
2- El teletransportador mencionado en el punto 1 conduce a una **charca sangrienta** que hay al este del territorio. Para salir de la charca, deberás utilizar una **puerta secreta** que hay al oeste.

BATMAN FOREVER

SUPER NINTENDO

'Batsaltarse' los niveles

*¿Quieres volar por los niveles como un murciélago? Pues es la mar de fácil, sólo tienes que presionar **Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, A, B** e **Y** en la **pantalla de comienzo** de la aventura. Luego, cambia el tipo de juego a NORMAL, sitúa la dificultad del nivel y presiona START.*
*Entonces elige el personaje con el que quieres jugar y vuelve a pulsar START para acceder a la **pantalla de selección de nivel**. Presionando **Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha** en el pad podrás elegir el nivel en el que comenzar la partida. A partir de ahora sólo nos queda desearte suerte.*

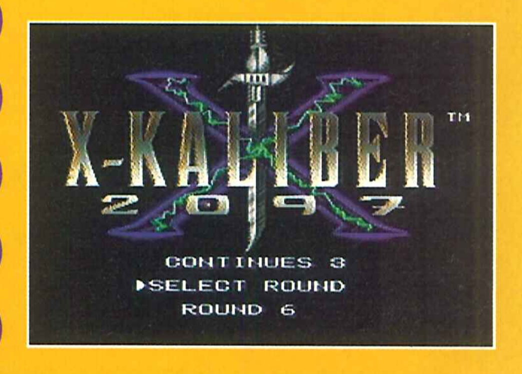
X-KALIBER

SUPER NINTENDO

Selector de nivel

*La cosa va de niveles. Ahora te contamos cómo pasar de fase en fase por el morro en este complicado cartucho. No tienes más que presionar **Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo** en la **pantalla de título**. A continuación, presiona **Y para acceder a la opción NEW GAME** y desde allí elige el nivel en el que quieras empezar a jugar. Vistazo a las pantallas: ya veis que funciona, ¿no?*



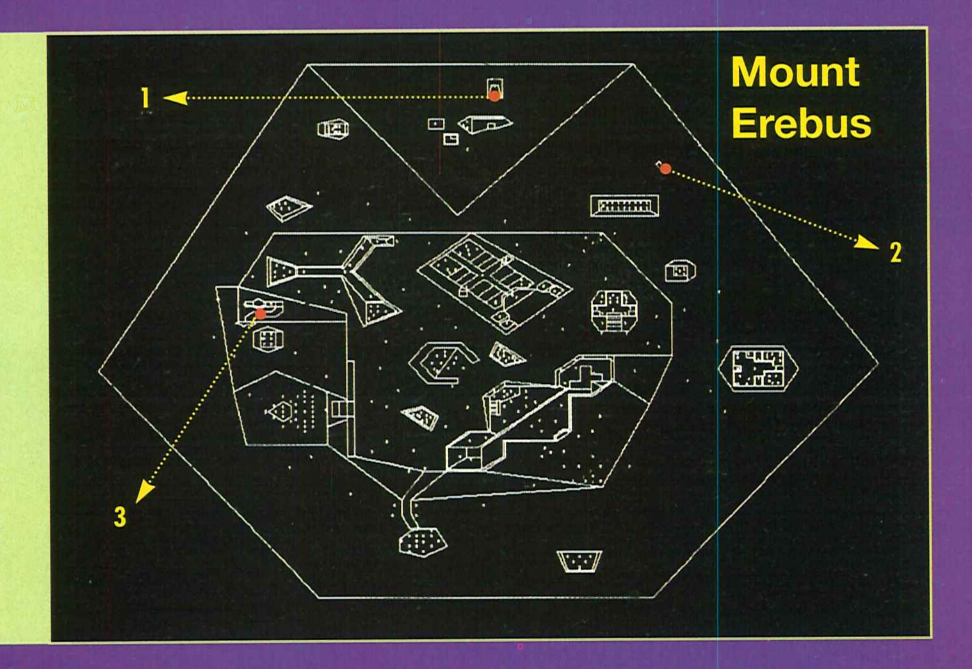


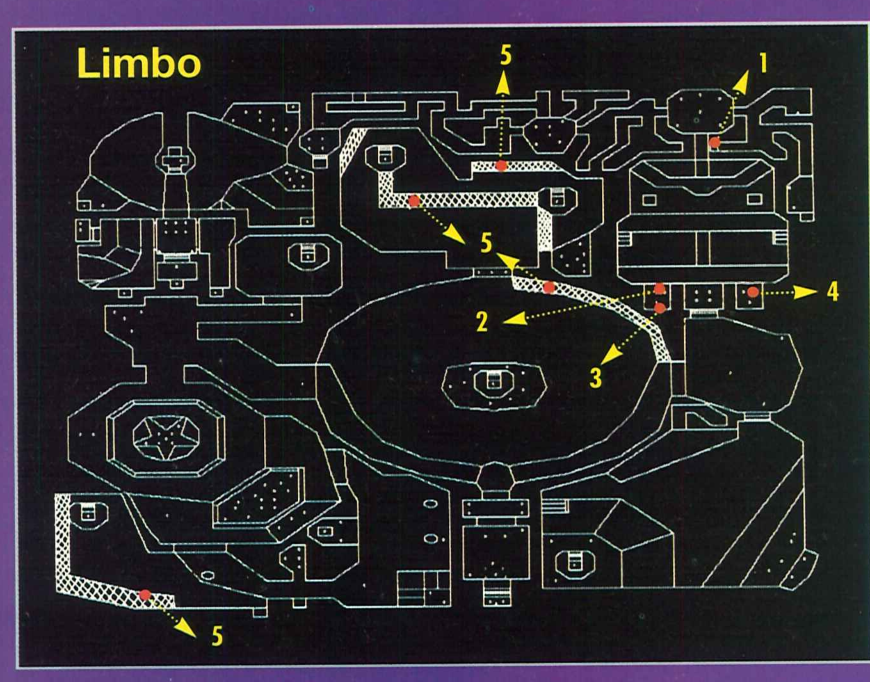
Mount Erebus

1- Pared B.
2- Interruptor B.
3- Interruptor A.

El interruptor A **(3)** eleva la pared B **(1)**.
El interruptor B **(2)** hace descender la pared B.

Existe un **interruptor** en la parte más **occidental** del mapa. Al activarlo se elevará una **plataforma** situada al **noreste** del territorio. Esta plataforma nos permite acceder a un **interruptor** que al presionarlo derriba una pared, al norte, que nos permitirá acceder a un nivel más avanzado.





Limbo

1- Teletransporte A.
2- Destino A.
3- Interruptor B.
4- Área B.
5- Zona de circulación libre.

El teletransporte A **(1)** conduce hasta el punto de destino A **(2)**. El interruptor B **(3)** hace que descienda el área B **(4)**.

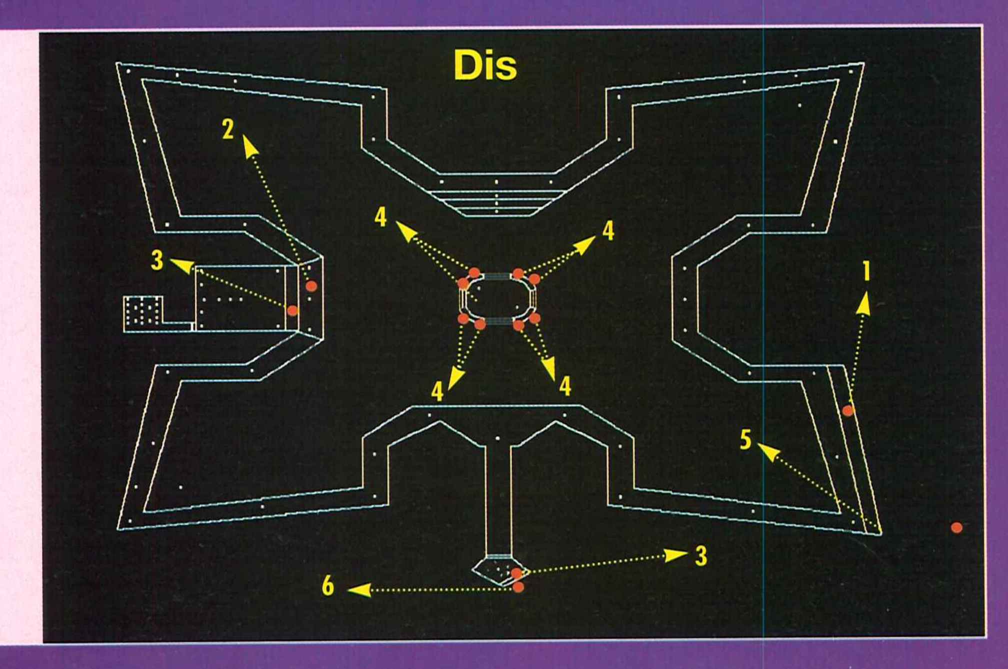
1- El **teletransportador** de la esquina **noreste** conduce a una **pequeña habitación** ubicada al **sur** de ese mismo teletransportador.

2- La habitación mencionada en el punto 1contiene un **interruptor** que abre una **sala secreta** situada al este.

Dis

1- Pared A.
2- Pared B.
3- Pared C.
4- Interruptor A.
5- Interruptor B.
6- Interruptor C.

El interruptor A **(4)** hace que descienda la pared A **(1)**.
El interruptor B **(5)** hace que descienda la pared B **(2)**.
El interruptor C **(6)** eleva la pared C **(3)**.



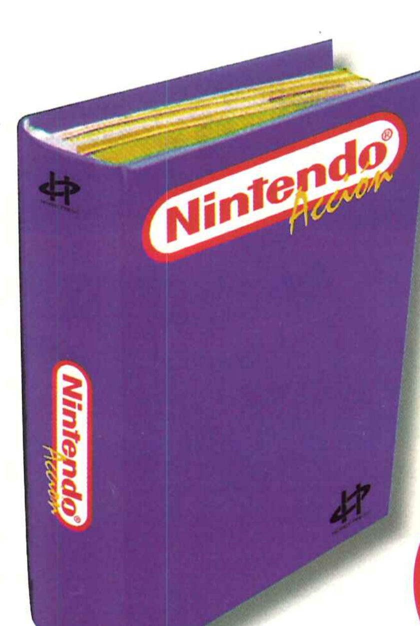
Para tenerlo todo,



<u>completa</u> tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).

bien ordenado.





Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la <u>**ACCIÓN**</u> te desborde.



Game Boy

Donkey Kong Land

Así arrasan Donkey y Diddy en la portátil

¿Que aún no habéis conseguido acabar el juego? ¿Acaso se os resiste alguna habitación secreta? Tranquilos, aquí tenéis la guía que os revela dónde y cómo localizar desde el primero hasta el último de los lugares ocultos que se esconden en 'Donkey Kong Land'. El 100 % ya es vuestro.

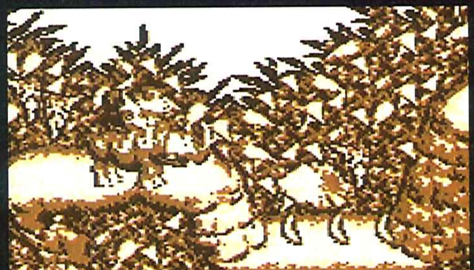
Por Javier Abad

Mundo 1: Gangplank Galleon Ahoy!



Primera habitación: La señal de entrada a la primera habitación secreta del juego es este **ítem sobre la copa** de un árbol. Dejaos caer en ese punto y una liana os llevará directos a ella.

1 - Jungle Jaunt



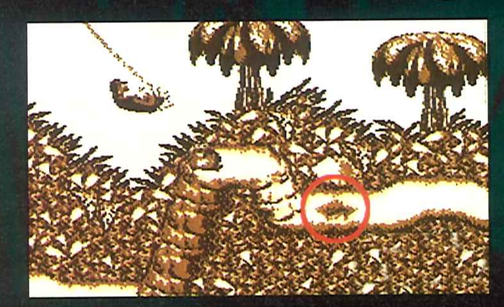
Segunda habitación: Para entrar en la otra habitación que esconde este nivel, tenéis que solicitar la ayuda del **rinoceronte Rambi**. Si lo encontráis, cosa que no es muy difícil, aseguraos de **golpear la pared** que está junto a tres plátanos en el suelo. Si todo va bien, se romperá y podréis entrar tranquilamente en la estancia.

2 - Freezing Fun



Vida extra y habitación secreta: Si os dais prisa y corréis hacia la derecha desde el inicio de este nevado nivel, llegaréis a tiempo de **coger un globo que vale por una vida extra**. Después, al bajar una cuesta, fijaos bien en la parte de arriba, porque allí asoma el barril de entrada a la única habitación de 'Freezing Fun'.

3 - Simian Swing



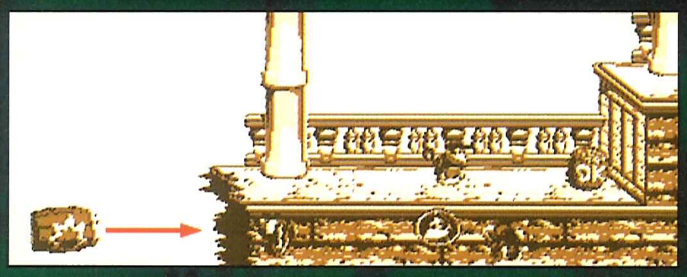
Primera habitación: Seguro que se os da bien esto de saltar de liana en liana, pero a ver si acertáis a **caer en este punto** al bajar de la **tercera** que os encontréis. Si lo conseguís, el primer lugar secreto habrá dejado de serlo.

3 - Simian Swing

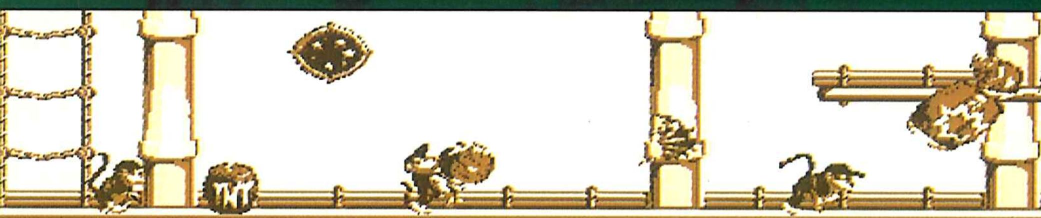


Letra N y la segunda habitación: ¿Dónde está la letra N en este nivel? Atentos **después de salvar el avance**, porque os hemos señalado amablemente el lugar en el que se encuentra un **barril** que os impulsa hasta ella y, de paso, os deja **junto a la entrada** a la segunda habitación oculta de este nivel.

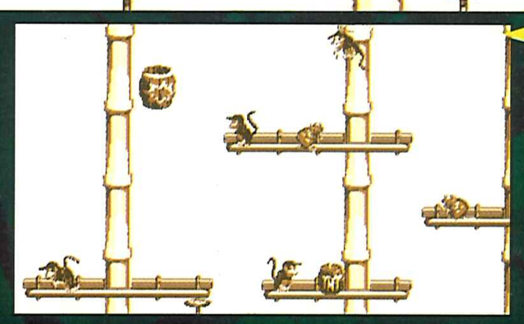
4 - Deck Trek



Un montón de items y vida extra: A la izquierda del lugar donde iniciáis el nivel, hay un **barril cañón** que os lleva a coger varios items y hasta una vida extra. Al acabar, **entrad y salid** varias veces para recargar a tope vuestro contador.

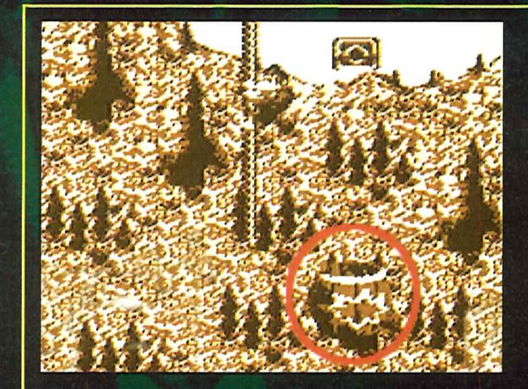


Primera habitación: Coged el **barril TNT** que está junto al punto de salvar el avance, rompedlo contra la **abeja de la derecha** y después entrad tranquilamente en el barril que os transporta a una habitación en la que encontráis la **letra O**.



Segunda habitación: Encima del segundo barril TNT del nivel está la entrada a la segunda habitación. En ella, el avestruz Expresso os ayuda a coger **la N y la G**.

5 - Rope Ravine



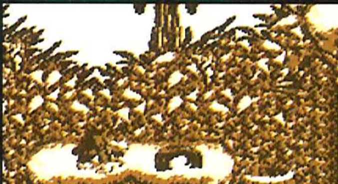
Primera habitación: La **letra O** es la señal que estabais esperando para entrar en esa habitación secreta de moda. Como veis, debajo suyo hay un barril esperando vuestra llegada.



Segunda habitación: Tras salvar el avance, al bajar de la **segunda liana**, un barril os impulsa hasta este lugar. Sed valientes y dejaos caer, que la segunda habitación está a la vuelta de la esquina.

6 - Tire Trail





Tres habitaciones: La primera está debajo del lugar donde comienza el nivel. Después, tras coger la **letra O**, hay una bajada con **cuatro enemigos**. Coged altura saltando sobre ellos para poder golpear con fuerza el suelo al final. **Brotará una liana** para llevaros a la **segunda habitación**. La última esconde la **letra N** y su entrada está junto a un **neumático** que veis **después de salvar** la partida.

N.B.A. JAM T.E.

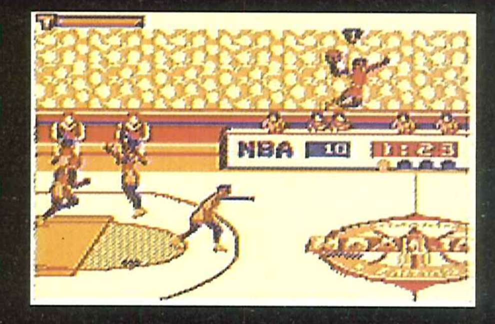
GAME BOY

Colección de trucos

¿Recordáis todos aquellos trucos que salieron para este mismo juego en su versión SN? Sí, ésos relativos al porcentaje de tiro, mates y demás. Pues hemos descubierto que prácticamente todos valen para la pequeña Nintendo. Una aclaración general: todos los trucos hay que hacerlos en la pantalla de ***Tonight's Match-Up****.*



PORCENTAJE DE TIRO EN PANTALLA:
Presiona ***Arriba, Arriba, Abajo, Abajo*** *y* ***B****. La palabra* ***SHOT %*** *aparecerá en pantalla, confirmando que el truco funciona.*

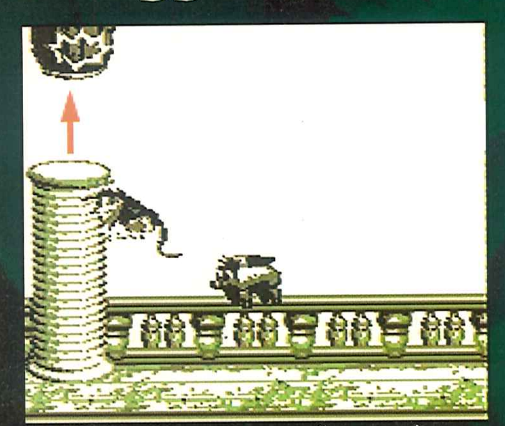


SÚPER MATES:
Si quieres machacar el aro desde cualquier parte de la cancha, presiona ***Izquierda, Derecha, A, B, B*** *y* ***A****. Si aparecen las palabras* ***ULTRA JAM*** *antes de comenzar el partido, el truco es correcto.*



SIEMPRE 'ON FIRE':
Para encestar todos los tiros nada mejor que estar siempre 'on fire' y para eso tienes que pulsar ***Abajo, Derecha, Derecha, B, A*** *e* ***Izquierda****.*
Debe aparecer ***FIRE*** *en pantalla indicando que todo ha ido bien. Que será, por supuesto, lo más seguro.*

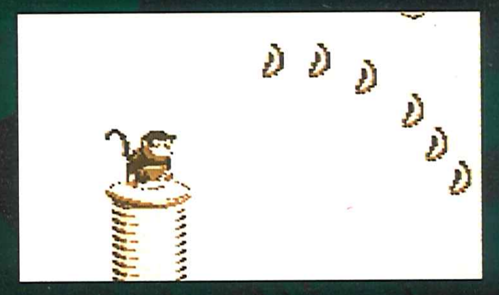
7 - Riggin' Rumble



Un atajo: Al comenzar veréis un **cerdo** acercándose hacia vosotros. Saltad sobre él para poder subiros a la columna y alcanzar así un barril que os manda hasta el **punto de salvar el avance**.

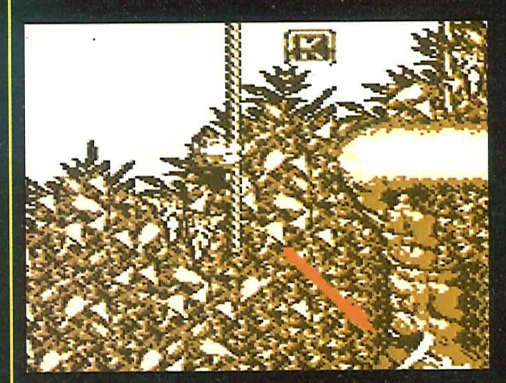
Primera habitación: Poco después de coger la **letra O**, tenéis que llegar hasta este lugar y dejaros caer en el punto que marcan unos plátanos.

7 - Riggin' Rumble

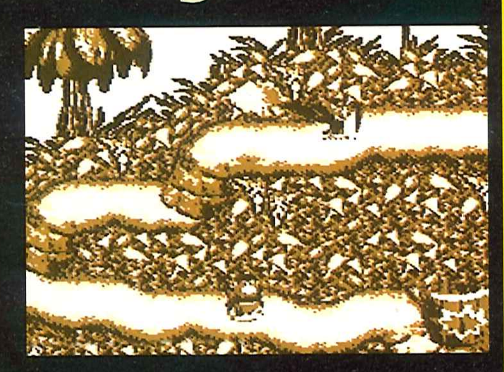


Segunda habitación: Después de salvar por segunda vez, el **camino de plátanos** os indica dónde debéis caer para que salga una liana del suelo.

8 - Congo Carnage

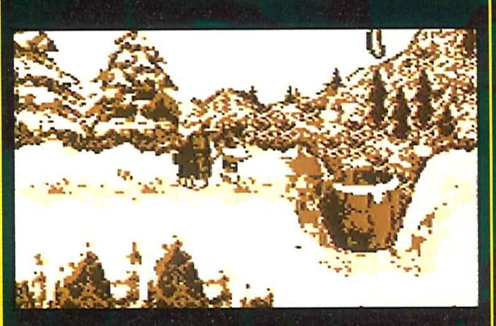


Primera habitación: Esta vez os lo hemos puesto muy **clarito**. Si a alguien se le pasa la entrada, es porque necesita ir a un oculista urgentemente o simplemente no lee Nintendo Acción.

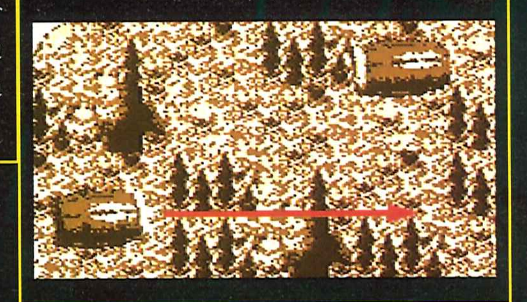


Segunda habitación: Poco después de salvar el avance del nivel, debajo del **buitre** que lanza piedras, hay un barril vestido de incógnito. ¿Para qué servirá? Mejor lo adivináis vosotros.

9 - Artic Barrel Arsenal



Dos habitaciones: El **primer barril** del nivel sirve para coger a uno de los monos y, si vais a la izquierda, entrar en una habitación oculta. Tras salvar, en la serie de barriles que os impulsan, lanzaos en plan suicida del **tercero y la N** será vuestra.



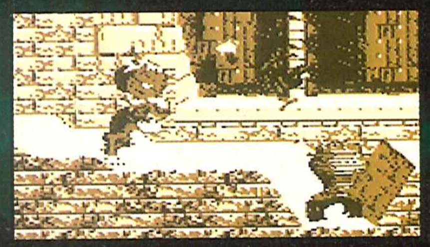
Mundo 2: Kremlantis

1 - Tricky Temple



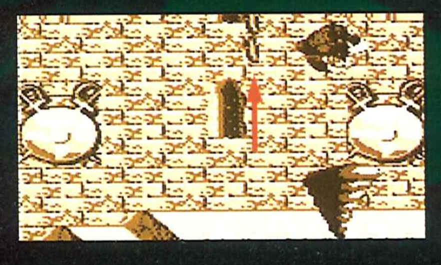
Habitación oculta: Cuando lleguéis a esta zona de plataformas, evitad a los enemigos y dejaos caer por donde os indicamos. Entraréis en una habitación en la que, además de encontrar muchos plátanos, os está esperando el amigo **Rambi**.

4 - Snake Charmer´s Challenge



Habitación secreta y letra O: Para entrar en la habitación, tenéis que lanzar el barril TNT contra la **olla de serpientes** que hay a la derecha e impulsaros con el neumático. La **letra O** está encima del **barril de salida de la habitación**.

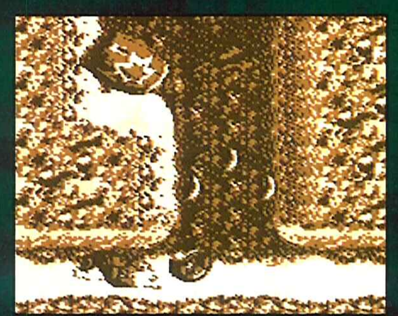
7 - Swirlwind Storm



Habitación secreta: Tras coger la **letra N**, llegáis a un tornado, ¿no? Bueno, pues subíos en él y retroceded hasta esta **línea de plátanos** para poder entrar en la única habitación de 'Swirlwind Storm'.

Mundo 3: Monkey Mountain & Chimpazee Clouds

1 - Pot Hole Panic



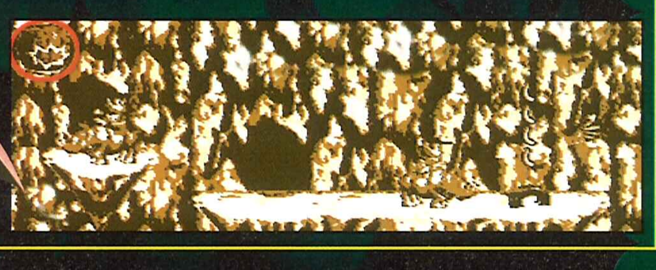
Dos habitaciones secretas: La cosa va de ruedas. La que usáis para coger la **letra O** tenéis que llevarla al hueco de la derecha y saltar al barril. Después, la que usáis para la N debéis llevarla hasta una línea de plátanos que hay a la derecha (en esta habitación está la **letra G**).



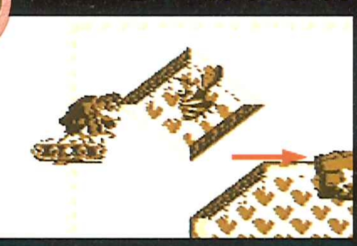
2 - Mountain Mayhem



Otras dos habitaciones: Saltad siguiendo la línea de plátanos *(izquierda)* para que salga la consabida liana del suelo. En la escalada de plataforma en plataforma que hay tras coger la **letra N**, andad con mucho ojo cuando lleguéis a este punto *(abajo)*.



3 - Track Attack



Primera habitación: Desde la segunda plataforma móvil, tras coger la K, se ve a la derecha el barril de entrada. No hace falta que os digamos lo que tenéis que hacer.

Segunda habitación: La siguiente habitación viene después de **salvar y coger la letra N**. Tenéis que saltar sobre **dos cerdos voladores** que hay por allí para poder alcanzar el barril de entrada.



4 - Spiky Tire Trail

Letra K y primera habitación: Saltad a la izquierda nada más empezar para llegar a un barril que os lleva a la letra K. Después, dejaos caer en mitad de un hueco con una **plataforma móvil** y **dos ruedas de pinchos**.

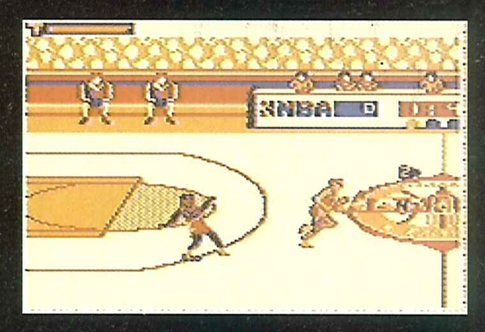




INTERCEPCIONES:
*También llamado 'Manos rápidas', ¿no te imaginas por qué? Basta con pulsar **Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, A y Derecha**. Si lo has hecho bien, aparecerá **QUICK HND** en la parte superior de la pantalla.*



MÁS TIROS DE 3 PUNTOS:
*Encestar casi todos los tiros de tres puntos ya no es cosa de maestros. Sólo hay que presionar **Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo y Arriba**. La confirmación de que el truco es bueno es que aparezcan **3PT** en las pantalla.*

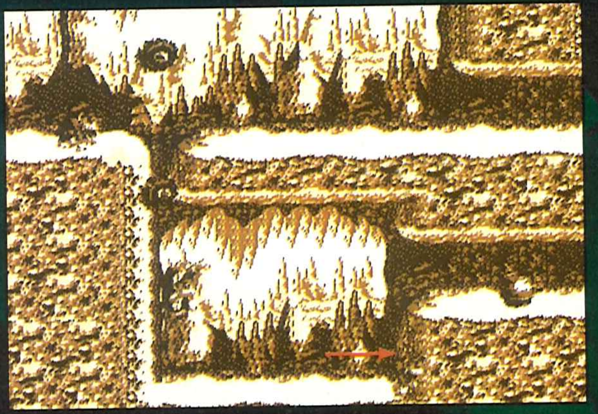


CANCHA RESBALADIZA:
*Presiona Arriba, **Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, A, A, A, A, y Abajo** para que los jugadores patinen como si jugasen sobre el hielo. Es sólo por diversión y no hay mensaje alguno.*

JUDGE DREDD
SUPER NINTENDO

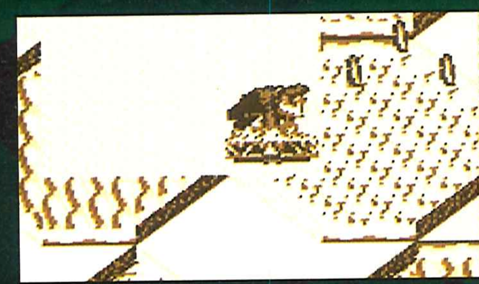
¿Qué nivel quieres?
*Pantalla del 'copyright', **Izquierda, Arriba, X, Arriba, Derecha e Y**. Pasa del "Di no a los trucos" y pulsa A e Y juntos, y después B y X de la misma manera. Una nueva partida. Luego podrás seleccionar la fase en la que comenzar con SELECT.*

4 - Spiky Tire Trail



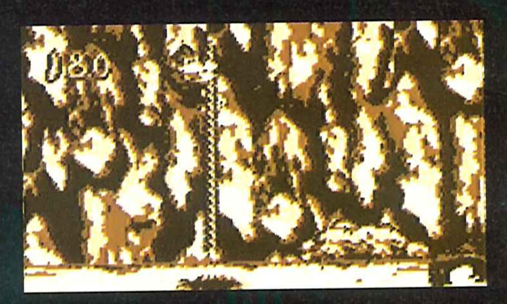
Segunda habitación: Tras cruzar un hueco sobre dos plataformas móviles, dejaos caer por una estrecha hendidura guardada por una **rueda de pinchos** que sube y baja. Después, romped la pared que señalamos, usando el **barril metálico** que hay al lado.

5 - Sky High Caper

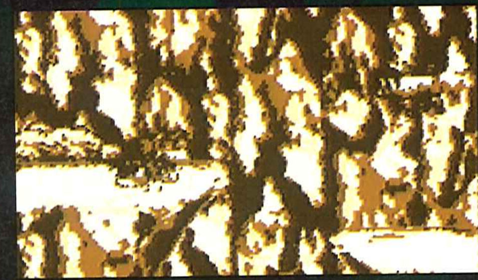


Habitación oculta: Después de salvar por segunda vez y coger un **barril DK** subido en una plataforma móvil, **tres plátanos** estratégicamente situados en la parte de abajo os muestran el camino de entrada a la única habitación de este nivel.

6 - Landslide Leap

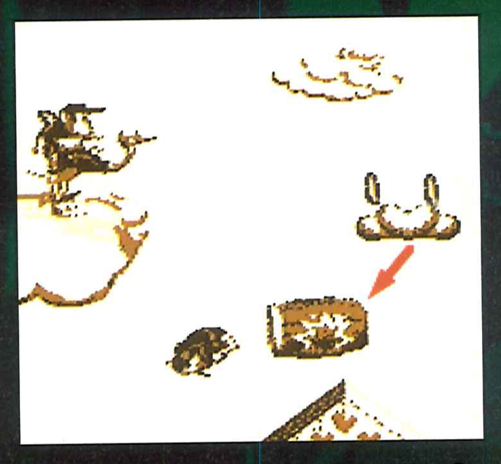


Primera habitación: Saltad siguiendo una línea de plátanos y saldrá una liana del suelo. Si no, usad la **rueda** que hay junto a la **letra O**.

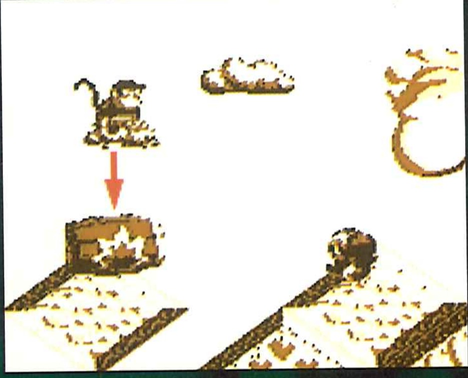


Segunda habitación: Tras coger la **N** hay un **buitre** y un **cerdo** volante. Id a la derecha saltando sobre él. En la habitación está la **G**.

7 - Collapsing Clouds



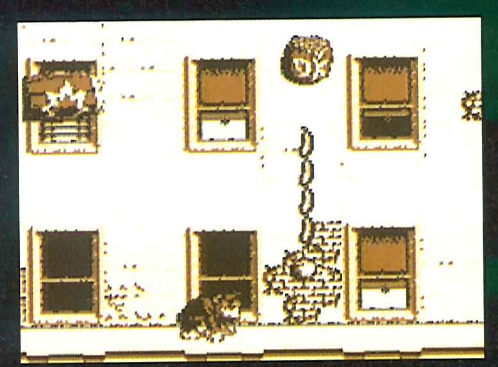




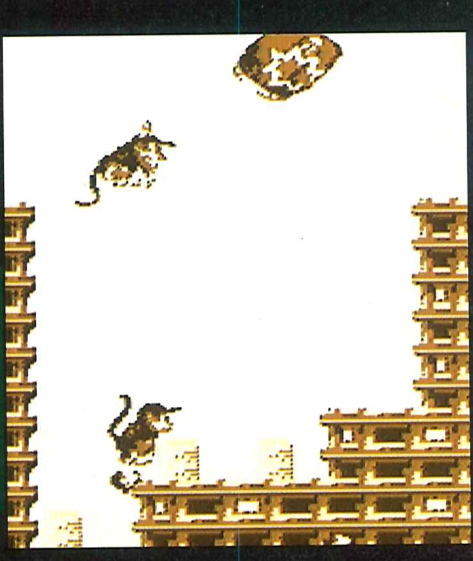
Un par de habitaciones: Tras coger a **Espresso**, llegáis a esta gran nube *(arriba)* desde la que es fácil alcanzar el barril de entrada a la primera habitación. Más adelante, cuando paséis una **nube con dos castores**, tendréis que avanzar saltando sobre otras más pequeñas que se desintegran al pisarlas. Bueno, pues **dejaos caer en la segunda de ellas.**

Mundo 4: Big Ape City

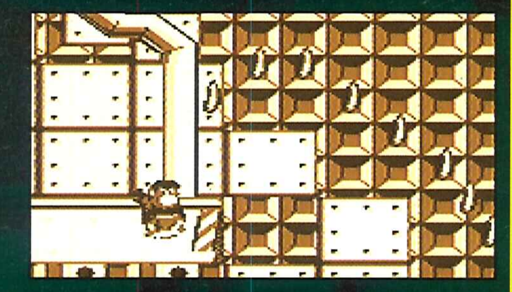
1 - Construction Site Fight

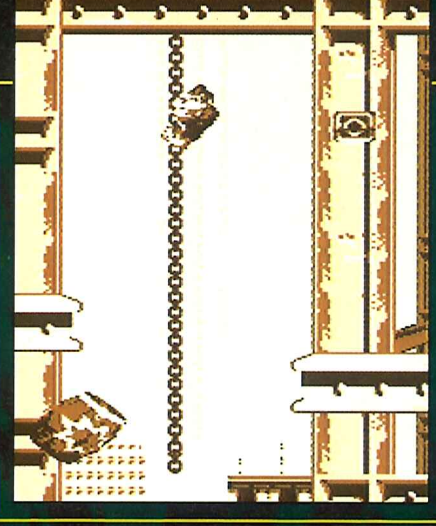


Dos habitaciones secretas: El **globo** que sube y baja nada más comenzar os lleva hasta un **barril DK** y, a la izquierda, hasta la entrada al **primer lugar secreto**. Luego, estad atentos a los grupos de globos que hay después de salvar el avance, porque encima de uno de los que **preceden a la letra G** se ve el barril de entrada a la segunda habitación. En ella podéis hallar esa **N** que no encontrabais.



2 - Kong Krazy

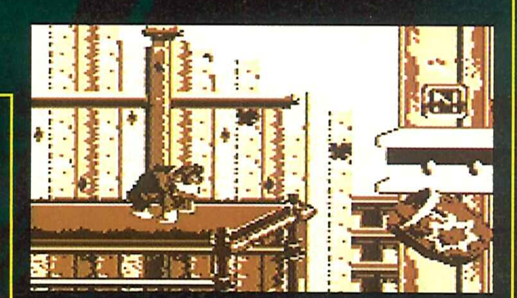




Habitación oculta: Después de salvar, esta **fila de plátanos** tan sospechosa os hace caer en el punto justo para que salga una liana.

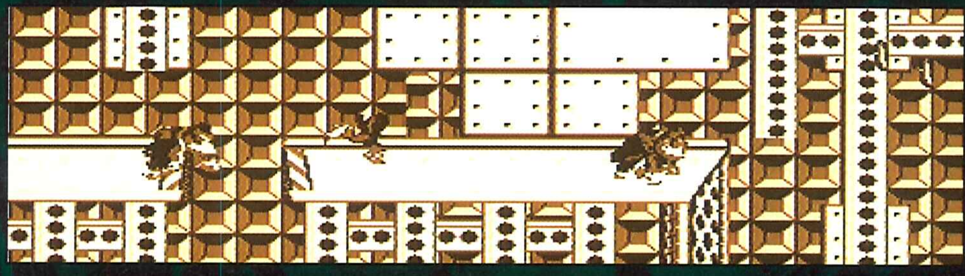
3 - Balloon Barrage

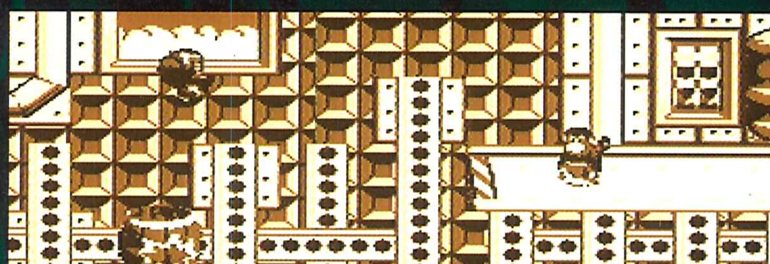
Primera habitación: Desde luego hay pocas habitaciones en el juego que resulten tan fáciles de encontrar como la primera de Balloon Barrage. Sólo tenéis que llegar hasta la **cadena que está al lado de la letra O** y bajar. Después, solamente debéis saltar al **barril de la izquierda**.



Segunda habitación: El barril de entrada a la segunda habitación secreta tampoco está muy escondido que digamos. Si conseguís llegar hasta la **letra N** (no pedimos mucho ¿verdad?), veréis el barril de entrada debajo suyo.

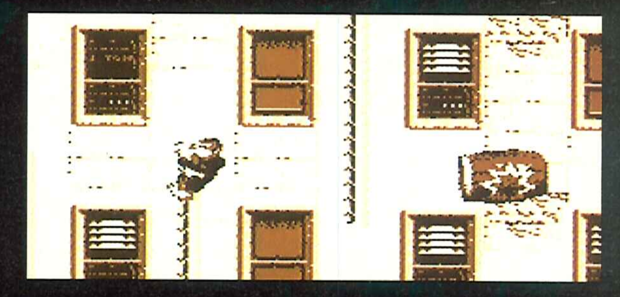
4 - Fast Barrel Blast





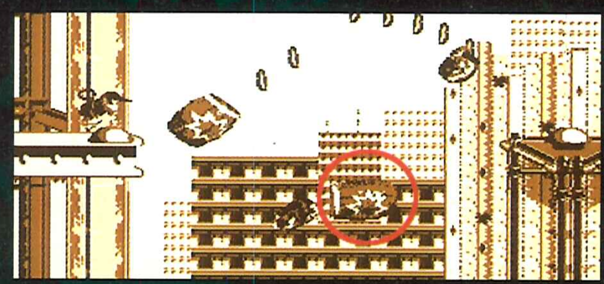
Parejita de habitaciones: Hay **dos lugares** de interés en este nivel. Al primero llegáis siguiendo la línea de plátanos que está después del **primer buitre** que lanza piedras. El segundo está a la izquierda de esta plataforma, a la que os impulsa un barril fijo que tenéis que alcanzar usando una **rueda**.

5 - Skycraper Caper

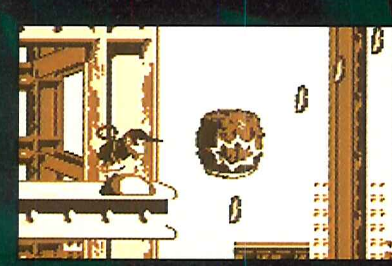


Habitación secreta: Poco después de salvar, llegáis a un lugar en el que varias **abejas** os ponen difícil moveros por las lianas. Si sois hábiles, conseguiréis llegar a la parte de arriba y alcanzar el barril de entrada a la habitación.

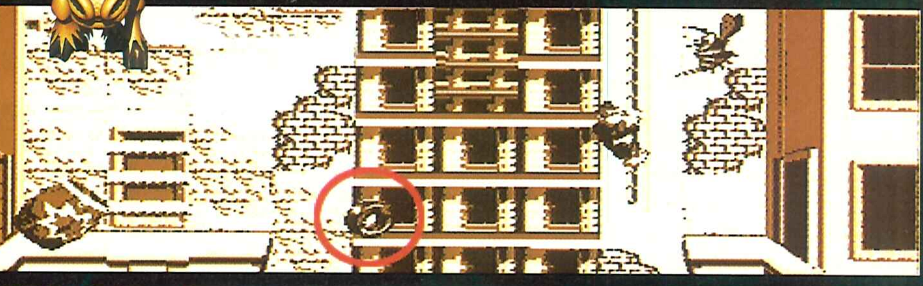
6 - Button Barrel Blast

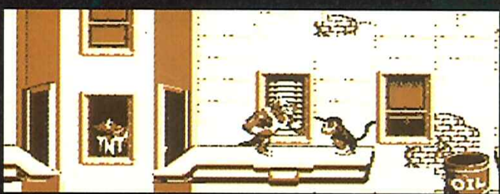


Letra O y habitación secreta: Para conseguir la letra O tenéis que apuntar hacia abajo el cuarto barril que os encontréis. Nada más salvar el avance, llegáis al lugar que os enseñamos aquí arriba, así que fijaos bien, porque debajo está la entrada a la habitación con la **N**.



7 - Oil Drum Slum





Dos habitaciones: El neumático de arriba os muestra cómo entrar en la primera. Después, romped el **barril TNT** contra el de **OIL** y bajad todo hacia la derecha para entrar en la segunda.


CENTRO MAIL
Estos son los Centros Mail
¡Ven a conocerlos... ya!
Y si no tienes un Centro Mail próximo
Haz tu pedido por teléfono!
902171819
ALICANTE
ALMERIA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
Badalona BARNA
Badalona BARNA
Manresa BARNA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
BURGOS
CORDOBA
GIRONA
GRANADA
JAEN
LA CORUÑA
Santiago LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá Henares M.
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Fuengirola MALAGA
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
PAMPLONA
Vigo PONTEVEDRA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VALLADOLID
ZARAGOZA
ZARAGOZA
Elche ALICANTE
Vila Nova Gaia PORTO
MÁLAGA
VALENCIA
PROXIMA APERTURA
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
DONKEY KONG COUNTRY 2 - 12.990
SECRET OF EVERMORE - 11.990
AAH! REAL MONSTERS - 9.990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BEAVIS & BUTT-HEAD - 9990
BIG HURT BASEBALL - 11.990
BOOGERMAN - 12.990
DIRT RACER - 10900
EARTHWORM JIM 2 - 10900
DOOM - 12990
FIFA SOCCER '96 - 9990
ILUSION OF TIME - 11990
INT S. SOCC. DELUXE - 12990
IZZY QUEST O. GAM. - 9.990
JUNGLE STRIKE - 8990
KILLER INSTINCT - 9.990
LIBRO DE LA SELVA - 12990
MECHWARRIOR 3050 - 8.990
MEGAMAN 7 - 8.990
MEGAMAN X2 - 8.990
MICRO MACHINES 2 - 11990
NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE '96 - 9990
NFL QUARTERB. CLUB '96 - 11990
NHL HOCKEY '96 - 9990
PHANTOM 2040 - 9.990
POWER RANG. FIG. ED. - 12.990
PREHISTORIK MAN - 10900
PRIMAL RAGE - 10990
REY LEON - 12990
SEPARATION ANXIETY - 11.990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
SUPER BOMBERMAN 3 - 9990
SUPER MARIO WORLD 2 - 12990
SUPER RETURN JEDI - 12990
SUPER TURRICAN II - 10990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THEME PARK - 9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
URBAN STRIKE - 11990
WATER WORLD - 11990
WEAPONLORD - 11990
WWF WRESTL ARCADE - 11990
ZELDA - 7490
ZOOP - 6950
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
CLAYMATES - 3.995
INT. SUPERSTAR SOCCER - 6.990
JAMES BOND JR. - 2.990
PUSH OVER - 1.995
SPACE ACE - 4.990
TIME TRAX - 3.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BIKER MICE FROM MARS - 6990
BRUTAL - 5490
DENNIS THE MENACE - 4990
G. FOREMAN - 5490
GHOUL PATROL - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3990
KRUSTY'S FUN HOUSE - 6990
PLOK - 3995
SPECTRE - 3990
SUPER BC KID - 5.490
SUPER JAMES POND - 5490
SUP. MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SYVALION - 5490
THE BRAINIES - 3990
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
VAMPIRE'S KISS - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
DESCUENTOS NO VALIDOS PARA OFERTAS
ASTERIX & OBELIX - 5990
DONKEY KONG LAND - 5990
EARTHWORM JIM - 5990
FIFA SOCCER '96 - 6490
GALAGA GALAXIAN - 5290
HYPER DUNK - 5490
KILLER INSTINCT - 5990
KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
LAWNMOWER MAN - 6490
MEGAMAN IV - 4490
MICKEY MOUSE V - 5990
MORTAL KOMBAT 3 - 5990
POP & TWINBEE - 5490
P. RANGERS II (movie) - 5990
PRIMAL RAGE - 5990
SOCCER - 5490
ST. FIGHTER II - 5990
S. MARIO LAND 3 - 5990
SUPER RETURN OF JEDI - 5990
WARIO BLAST - 5490
WATERWORLD - 6990
ZELDA - 5990
ZOOP - 3290
GAMEBOY
MONSTER MAX - 2990
OFERTA
VERSION EN INGLES
SAMURAI SOWDOWN - 2990
OFERTA
VERSION EN INGLES
CONSOLAS
SUPER GAMEBOY - 9.990
CONSOLA SUPER NINTENDO + 1 MANDO - 14.990
SUPER NINTENDO PACK CARLOS SAINZ - 16.990
CONSOLA GAMEBOY - 6.990
GAMEBOY +TETRIS +SUPER MARIOLAND 2 - 12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
Special Edition
8.990
AMARILLA · BLANCA · NEGRA · ROJA · VERDE · TRANSPARENTE
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
O utiliza el cupón de pedido
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
GASTOS ENVIO
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO

Si eres un tipo de acción no dejes pasar esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

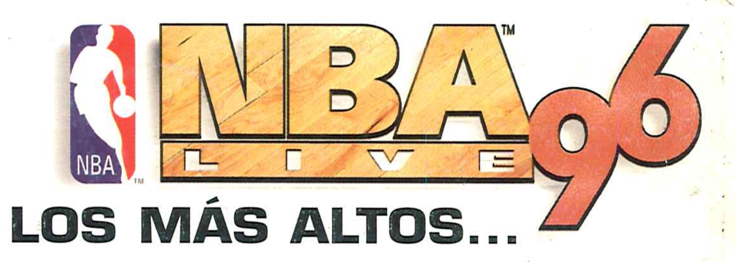
Paga 3.360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas.
Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)

Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.
Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.

¿ESTÁS DISPUESTO A ENFRENTARTE A LOS MEJORES DEPORTISTAS?

GAMEBOY™





LOS MÁS ALTOS...

Con todas las características de sus predecesoras, pero con **NUEVA PERSPECTIVA, NUEVAS ANIMACIONES, SONIDO Y GRAFICOS INCREIBLES**, y más opciones que nunca.

Todas las insignias del equipo y de la NBA representadas son propiedad de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos de la NBA no deben ser reproducidos sin el debido consentimiento de NBA Properties, Inc.





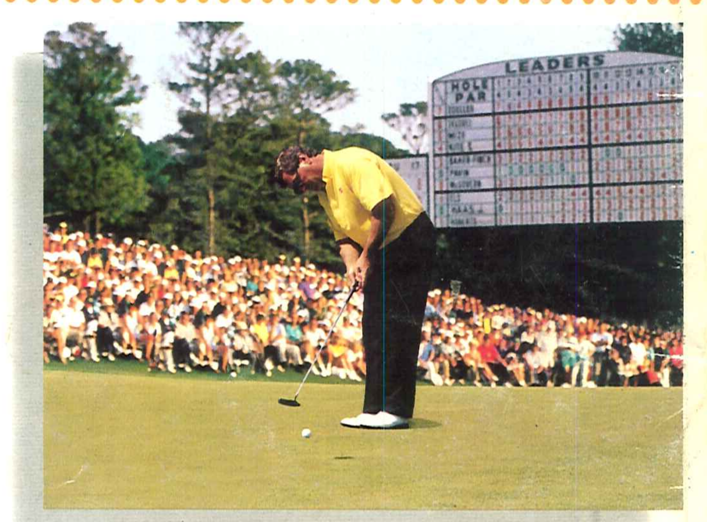
LOS MÁS HÁBILES...

El Simulador de golf definitivo para SUPER NINTENDO

Gráficos impresionantes • 144 greens • Millas y millas de pistas • Cartucho de 16 Megas con Chip SA1(*) • 8 campos, 3 nuevos torneos y 7 diferentes formas de juego • Hasta 4 jugadores

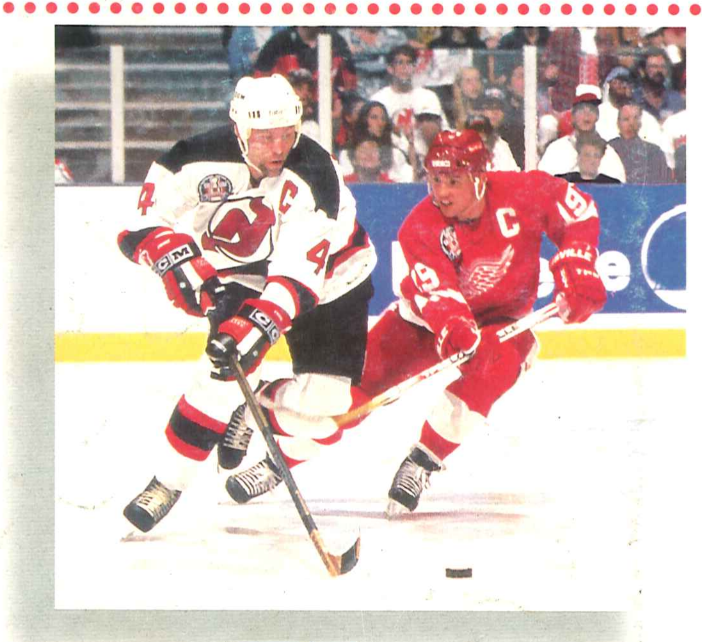
(*)(Este chip no sólo aumenta en gran medida la velocidad del juego, sino que permite conseguir mejores estadísticas, y mayor perfección en las jugadas).

PGA Tour, el logo de PGA Tour, TPC y Tournament Players Club son marcas registradas de PGA Tour, inc., y se utilizan bajo autorización. Todos los derechos reservados



SUPER NINTENDO™







LOS MÁS DUROS...

- Gran animación de los jugadores, que dan mayor sensación de jugabilidad y realismo.
- La vista del hielo es más baja, acercando más al jugador a la acción.
- Magnífico control y más características.
- Modo práctica
- La Versión Super Game Boy soporta un modo 2 Jugadores.
- Los mejores equipos de la liga NHL a tu disposición

El logo y marca NHL son propiedad de la NHL, y no deben ser reproducidas sin el consentimiento por escrito de NHL Enterprises, Inc.







EA Sports y el logo EA Sports son marcas registradas y Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.



